TAKTIK & STRATEGIE
des Weltmeisters (1895-1912)
Isidore Weiss
in
DAME

Adaptiert von Govert Westerveld

2021

TAKTIK & STRATEGIE
des Weltmeisters (1895-1912)
Isidore Weiss
in
DAME

Adaptiert von Govert Westerveld
2021

TAKTIK & STRATEGIE
des Weltmeisters (1895-1912)
Isidore Weiss
in
DAME

Adaptiert von Govert Westerveld
2021

Copyrighted.com Registered & protected 14GKAbJmZVS2hgQ0 October 14, 2021 at 7:08 AM

Taktik & Strategie des Weltmeisters (1895-1912) Isidore Weiss in Dame.

© Govert Westerveld
Academia de Estudios Humanísticos de Blanca (Murcia) Spain

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este libro puede ser usada o reproducida en ninguna forma o por cualquier medio, o guardada en base de datos o sistema de almacenaje, en castellano o cualquier otro lenguaje, sin permiso previo por escrito de los autores, excepto en el caso de cortas menciones en artículos de críticos o de media.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or distributed in any form or by any means, or stored in a database or retrieval system, in Spanish or any other language, without the prior written consent of the authors, except in the case of brief quotations embodied in critical articles or reviews.

ISBN: 978-1-387-92348-9 (Hardcover – Lulu Editors)
eBook: Without ISBN
© Govert Westerveld
October, 2021.
30540 Blanca (Murcia) Spain

WIDMUNG:

An meinen Damespielfreund

Jan Zioltkowski

in Deutschland

Vorwort

Mein Vater, der ein großer Damespieler war, sprach oft von Weiss, Fabre, Molimard und anderen großen französischen Spielern. Es ist schon eine Weile her, dass Fangchao Chen aus China mich fragte, ob ich Bücher über Kombinationen hätte. Und da ich damals ein Büchlein über die Schläge von sieben Steine hatte, gab ich ihm ein eBook darüber. Und ich dachte, dass es eine gute Idee wäre, die Biographie von Isidore Weiss zu schreiben und die beiden Bücher, die sich mit seinen Kombinationen, Kompositionen und Endspielen beschäftigen, herauszugeben, sowie ein neues Buch zu diesem Thema zu schreiben. Auf diese Weise würden Damespieler das geniale Spiel des ehemaligen Weltmeisters kennen lernen und von den großen Opfern dieses Spielers erfahren, um die Entwicklung dieses Spiels im 20. Jahrhundert zu verfolgen. Ein Spiel, das nach meinen Studien Ende des 15. Jahrhunderts in Spanien erfunden wurde.

Auf diese Weise lernen Spieler das geniale Spiel des ehemaligen Weltmeisters kennen und erfahren etwas über die großen Opfer dieses Spielers, um dieses Spiel im 20. Jahrhundert wachsen zu lassen. Ein Spiel, das – laut meiner Recherche – in Spanien am Ende des 15. Jahrhunderts erfunden wurde. Dieses Werk „*Taktik & Strategie*“, das ich in Englisch, Französisch und Spanisch geschrieben habe, um Asien Afrika und Südamerika abzudecken ist eine Ergänzung zur Biographie, die ich auf Englisch über Isidore Weiss geschrieben habe.

Ich bin sehr dankbar für die volle Unterstützung einiger Damespieler. Mein erstes Wort des Dankes geht an den verstorbenen Dr. Diego Rodríguez (1940-2015), der mir zwanzig Jahre lang eine Menge Fotos geschickt hatte, und an den französischen Spieler Richard Przewozniak, der mir eine Menge Dokumente zukommen ließ. Mein zweiter Dank geht an Hanco Elenbaas, der ein echter Detektiv ist und der ebenfalls notwendige Informationen geliefert hat. Mein dritter Dank geht an Wim Van Mourik, der mir verschiedene Fotos und Dokumente geschickt hat. Wenn Sie dieses Buch lesen, werden Sie schnell den Einfluss Frankreichs auf die Entwicklung des internationalen Damespielsauf dem 100-Feldern-Damespielbrett um 1900 entdecken.

Govert Westerveld

INDEX:

1 Geschichte des Damespiels 1
1.1 Bibliographie 41
2 Spanische historische Spuren 47
2.1 Die ersten Spuren des Damespiels 47
2.1.1 1050 Farisia 47
2.1.2 1243 Philippe Mousket 47
2.1.3 1369 Geoffrey Chaucer 47
2.1.4 1380 Sir Ferumbras 48
2.1.5 1400 Die Zerstörung von Troia 48
2.2 Neue Brettspiele 49
2.2.1 Springen 49
2.2.1.1 Alquerque-12 49
2.2.1.2 Andarraya - Spanien 50
2.2.1.2.1 Türkisches Damespiel 52
2.2.1.3 Marro de Punta - Spanien 58
2.2.2 Umschließung 59
2.2.2.1 Malaiische Damespiele 59
2.2.2.2 Thailändische Damespiele 59
2.2.2.3 Europäische Damespiele 59
2.2.2.4 Alquerque-12 mit Umschliessung 60
2.3 Die ersten Damespielwerke 61
2.3.1 SPANIEN um 1505 61
2.3.1.1 Werke zwischen 1547 und 1659 61
2.3.2 FRANKREICH 1668 64
2.3.2.1 Ein Spanisches Damespielbuch, 1635 64
2.3.2.2 Ein französisches Damespielbuch, 1668 64
2.3.3 DEUTSCHLAND 1700 65
2.3.4 GROßBRITANNIEN 1756 66
2.3.5 DIE NIEDERLANDE 1785 67
2.3.6 ITALIEN 1800 69
2.4 Mit dem Damespiel verwandte Brettspiele 71

2.4.1 Tükvnanawöpi 72
2.4.2 Aiyawatstani 73
2.4.3 Kharbaga..... 74
2.4.4 Das Philippinische Damespiel.....75
2.4.5 Moo..... 76
2.4.6 Hypothese.....77
2.5 Notation in Buchstaben..... 78
2.6 Die Dame..... 79
2.6.1 Die dame im Schach..... 80
2.6.1.1 Mehrere Damen im Schach 81
2.6.2 Die Dame (Königin) in Damespiele..... 82
2.6.2.1 Mehrere Damen (Königinnen) in Dame 82
2.6.2.2 Der Kronen-Bauer 83
2.7 Das Spiel der Damen 87
2.8 Der Bauer 88
2.9 Häuser und kleine Häuser..... 89
2.10 Die lange Linie..... 90
2.11 Töten 92
2.12 Essen 93
2.13 Schwarz beginnt das Spiel 94
2.14 Das Niveau des Damespiels..... 95
2.15 Bibliographie..... 96
3 Einleitung.....104
4 Biographie von Isidore Weiss 112
4.1 Damespielclub Isidore Weiss..... 118
4.2 Provokationen an Weiss 121
4.3 Die Frankreichmeisterschaft, 1910 123
4.4 Die Weltmeisterschaft in Paris 128
4.5 Weiss' Tod im Jahr in 1936.....129
4.5.1 Nachruf von Jack de Haas.....132
4.5.2 Benedictus Springers Nachruf.....134
4.6 Der erzwungene Zug und die Kombination 135
4.7 Der erzwungene Zug und die Kombination 137
4.8 Der erzwungene Zug und die Kombination 139
4.9 Zwei erzwungene Züge und Gewinn eines Steines.... 141
4.10 Weiss' Kombination 143
4.11 Weiss' Einschliessung.....145
4.11.1 Eröffnung nº 1.....145
4.11.2 Eröffnung nº 2 146

4.11.3 Eröffnung n° 3 (mit Weiss) 147
5 TEIL EINS 160
5.1 Kombinations während des Spiels 160
5.2 Lösungen 167
6 TEIL ZWEI 172
6.1 Studien 172
6.2 Lösungen 193
7 TEIL DREI 205
7.1 Probleme 205
7.2 Lösungen 218
8 TEIL VIER 228
8.1 Ganze Partien 228
8.1.1 Victor Jean 229
8.1.2 Leclercq 232
8.1.3 Dussaut 234
8.1.4 Barteling 237
8.1.5 Zimmermann 240
8.1.6 Raphaël 243
8.1.7 Dussaut 246
8.1.8 Raphaël 250
8.1.9 Dussaut 253
8.1.10 Dussaut 256
8.1.11 Dussaut 259
8.1.12 Barteling 261
8.1.13 Dussaut 264
8.1.14 Dussaut 267
8.1.15 Dussaut 269
8.1.16 Dussaut 273
8.1.17 Barteling 275
8.1.18 Zimmerman 278
8.1.19 Dussaut 281
8.1.20 Raphaël 284
8.1.21 Dussaut 288
8.1.22 Dussaut 291
8.1.23 Dussaut 295
8.1.24 Barteling 298
8.1.25 Leclercq 301
8.1.26 Raphaël 304
8.1.27 Dussaut 306

8.1.28 Dussaut 309
8.1.29 Dussaut 312
8.1.30 Leclercq 315

Amsterdam, die Flamme von geistige Freiheit

**Wenn ich meine Gedanken eruhigen möchte,
es ist nicht die Ehre, die ich suche,
sondern die Freiheit.**

Rembrand van Rijn
Berühmter niederländischer Maler (1606-1669)

Govert Westerveld

(Monnickendam, 1947)

Als unabhängiger Forscher hat er bisher 160 Bücher in verschiedenen Zweigen der Geschichte und des Gedankensports veröffentlicht (spanische Geschichte, spanische Biographien, Geschichte des Schachs, Alquerque, Damespiel, Biographien prominenter Persönlichkeiten im Damespiel, Damespiel (Dame) usw.) und seine Werke sind in Spanisch, Portugiesisch, Italienisch, Französisch, Englisch, Deutsch, Niederländisch und Arabisch verfasst.

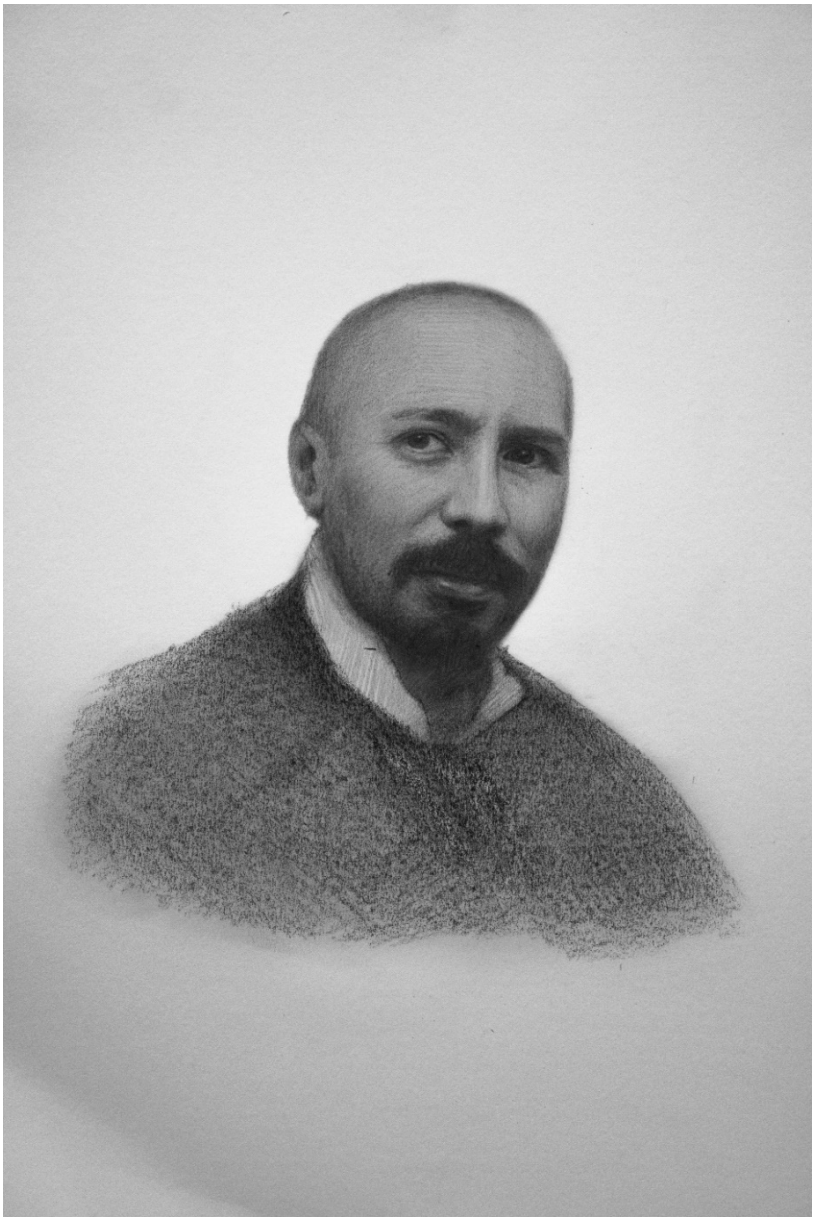
Im Jahr 1963 wurde er Jugend-Damemeister der Niederlande, nachdem er in den provinziellen Vorrunden das Wunderkind Ton Sijbrands besiegt hatte. Beim Brinta-Jugendturnier 1964 erreichte er eine Gewinnstellung gegen Andreas Kuijken, verlor aber entscheidend gegen Ton Sijbrands und Harm Wiersma. Er prophezeite, dass die beiden letztgenannten Spieler eines Tages Weltmeister werden würden. Im Jahr 1965 beendete er

seine Damespielkarriere mit einem ehrenvollen dritten Platz bei der nordholländischen Senioren- Provinzmeisterschaft, vor Wim de Jong und Ed Holstvoogd, die 1962 bei der holländischen Seniorenmeisterschaft den ersten und zweiten Platz belegt hatten.

Er reiste durch mehrere Länder in Europa, um Sprachen zu lernen. Mit seinem MBA und Kenntnissen in mehreren Sprachen, darunter Spanisch, arbeitete er einige Jahre als Buchhalter in einer internationalen Handelsfirma in Amsterdam,die damals zu den 500 wichtigsten Unternehmen der Niederlande gehörte und jüdischen Ursprungs war. Im Jahr 1974 ließ er sich dauerhaft in Spanien nieder und gründete 1978 zusammen mit mehreren Professoren die Firma Zoster S.A.. Er war für den Verkauf von Naturextrakten in den Exportländern und die Entwicklung neuer Produkte zuständig. Die Firma wurde an die multinationale Grupo Ferrer verkauft, die dann Carlos Ferrer Salat gehörte, der zwischen 1987 und 1998 Präsident des spanischen Olympischen Komitees war. Govert Westerveld arbeitete dann ab 2000 mit ehemaligen Biochemikern von Zoster S.A.an der Gründung von Nutrafur S.A. und beschäftigte sich dort wieder mit dem Export und der Entwicklung von Naturextrakten. Das Unternehmen wurde 2015 an einen israelischen multinationalen Konzern verkauft, auch dank seines Beitrags zur Entwicklung eines wichtigen neuen Produkts.

Im Jahr 2002 wurde er gemeinsam mit seinem Freund Ángel Ríos Martínez zum offiziellen Chronisten von Blanca (Murcia, Spanien) für seine historische Arbeit im Dorf ernannt. Im gleichen Jahr wurde er von der Real Academia Alfonso X el Sabio in Murcia für seine historischen Forschungen zum Akademiker ernannt. Er ist Mitglied der spanischen Vereinigung der offiziellen Chronisten in Madrid und der Vereinigung der offiziellen Chronisten in der Region Murcia. Er ist Hispanist Emeritus (Instituto Cervantes): Hispanist der International Association of Hispanists (AIH) und der Association of Hispanists of the Benelux (AHBX). Er war viele Jahre lang Mitglied des Geschichtskomitees des Spanischen Schachverbandes in Madrid. Schließlich ist er einer der beiden offiziellen Historiker des Welt-Draughts-Verbandes (FMJD).

Ch. Moyencourt
© Kommerzielle Nutzungsrechte: Govert Westerveld



Ives de Goff
© Kommerzielle Nutzungsrechte: Govert Westerveld

1 Geschichte des Damespiels

Das Spiel Alquerque-12 ist der Vorläufer des Damespiels oder Damespiels, das auf Spanisch "el juego de marro de punta" (1547) und "Juego de las Damas" (1597) genannt wurde. Ich habe viele Jahre lang die Geschichte des Damespiels studiert, von dem ich annahm, dass es um 1495 in der spanischen Stadt Valencia erfunden wurde.

Abgesehen davon war ich der Meinung, dass die neue mächtige Dame (französisch: Dame) im Schach und Damespiel keine andere als eine Darstellung der Königin Isabelle von Kastilien (Isabel la Católica) auf dem Schach- und Damebrett war[1] Diese Hypothese wurde von José Antonio Garzón Roger bestätigt und dokumentiert[2]. Jahre später untermauerte Garzón die Hypothese mit weiteren Dokumenten[3]. Heute sind sich die meisten Historiker einig, aber der niederländische Damespielforscher Arie van der Stoep ist auf grund etymologischer

---

[1] **WESTERVELD, Govert** (1987) International Dama News. Aus Spanien. In: Niederländisches Draughts Magazin "Het Nieuwe Damspel", Ausgabe 3, Juli-September, S.71
WESTERVELD, Govert (1990) Ciencia sobre un tablero", Herausgeber: PPU S.A., ISBN 84-7665-697-1 (Unter Mitarbeit von Florentina Navarro Belmonte).
WESTERVELD, Govert (1994) Historia de la nueva dama poderosa en el juego de Ajedrez y Damas. (Geschichte der neuen mächtigen Dame im Schach- und Damespiel), S. 103-225. Homo Ludens: Der spielende Mensch IV, Internationale Beiträge des Institutes für Spielforschung und Spielpädagogik an derHochschule "Mozarteum" - Salzburg. Herausgegeben von Prof. Mag. Dr. Günther C. Bauer.
WESTERVELD, Govert (1997) "La influencia de la reina Isabel la Católica sobre la nueva dama poderosaen el origen del juego de las damas y el ajedrez moderno". In Zusammenarbeit mit Rob Jansen. ISBN 84- 605-6372-3 - 329 Seiten - Vorwort von Dr. Ricardo Calvo und Prof. Dr. Juan Torres Fontes - Universität von Murcia (In niederländischer Sprache).
[2] **WESTERVELD, Govert** (2004). La reina Isabel la Católica: su reflejo en la dama poderosa de Valencia, cuña del ajedrez moderno y origen del juego de damas. In Zusammenarbeit mit José Antonio Garzón Roger. Vorwort: Dr. Ricardo Calvo. Generalidad Valeciana. Consellería de Cultura, Educació i Esport. Secretaría Autonómica de Cultura.
[3] **GARZÓN ROGER, José Antonio** (2010) Nuevos documentos relativos a la afición de los Reyes Católicos al ajedrez. In: Luca D'Ambrosio et al. (Ed), Publicación Jubilar en honor de Alessandro Sanvito. Contribuciones internacionales sobre Historia y Bibliografía del ajedrez. Vindobono, S. 251-271

Erkenntnisse anderer Meinung. Seiner Meinung nach ist Damespiel eine französische Erfindung. Die gleiche Meinung vertritt er über das Alquerque-12, das seines Wissens nach in Frankreich vor dem XVI. Jahrhundert ein sehr beliebtes Spiel war. Er stellte außerdem fest, dass die Spieler beim Alquerque-12 eine Dama benutzten, obwohl diese Regel im Spielbuch von Alfonso X. dem Weisen (1283) nicht erwähnt wurde. Van der Stoep kam zu diesem Schluss, nachdem er das Spiel auf einem Computer gespielt hatte.

Wenn ich sehe, dass das erste Spanische Damespielbuch[4] 1547 in Valencia gedruckt wurde und das erste französische Damespielbuch 1668, kann ich nicht glauben, dass Damespiel in Frankreich erfunden wurde. Ich forderte Van der Stoep auf, mit archäologischen Funden zu beweisen, dass das Alquerque-12 in Frankreich sehr beliebt war, aber laut diesem Historiker hätte ich wissen müssen, dass so etwas nicht möglich ist. Ich war mit[45] den wissenschaftlichen Erklärungen von Van der Stoep[5] nicht zufrieden. Ich untersuchte die archäologischen Funde des Alquerque-12 in Frankreich und Spanien, weil ich nicht glaubte, dass das Alquerque-12 in Frankreich vor dem XV. Jahrhundert sehr populär war.Ich fand heraus[6], dass 98 Zeichnungen des Alquerque-12 in Spanien gefunden wurden, während nur 10 in Frankreich gefunden wurden. Mit anderen Worten, das Spiel war in Frankreich überhaupt nicht populär.

---

[4] Das erste Schachbuch in Valencia war: Cf. **VICENT, Francesch** (1495) Libre dels joch partitis del Scachsen nombre de 100 ordenat e compost per mi Francesh Vicent, nat en la ciutat de Segorbe, criat e vehí de lainsigne e valeroso ciutat de Valencia. Y acaba: A loor e gloria de nostre Redentor Jesu Christ fou acabat lodit libre dels jochs partitis dels scachs en la sinsigne ciutat de Valencia e estampat per mans de Lope de Roca Alemany e Pere Trinchet librere á XV días de Maig del any MCCCCLXXXXV.

[5] **STOEP, Arie van der** (2006) Vierduizend jaar dammen. In: Het Damspel, Nummer 5, S. 16-17

STOEP, Arie van der (2006?) Viertausend Jahre Damespiel (Dame)
In: http://alemanni.pagesperso-orange.fr/history.html

[6] **WESTERVELD, Govert** (2013-2018) The History of Alquerque-12. 3 Bände.

Die Beschreibung von Alquerque-12 ist in einer misslichen Lage, weil es viele Arten von Alquerque gibt und jede Art ihre eigene Geschichte hat. König Alfons der Weise ließ uns in seinem Spielbuch von 1283 wissen, dass es den Alquerque-3, den Alquerque-9 und den Alquerque-12 gab. Die geschichtliche Erklärung des Alquerque-12 kann daher nicht in einem generischen gegeben werden. Dennoch sehen wir immer wieder, dass Archäologen und Historiker allgemeine Beschreibungen des Wortes Alquerque veröffentlichen, in denen sie die Alquerque-12 einschließen:

> "Der Ursprung des Alquerque-Spiels geht möglicherweise auf die Bronzezeit zurück: In der Alpenregion, vor allem in der Nähe des Gardasees, wurden auf Felsen eingravierte Figuren gefunden, die als "Tiras" bekannt sind. Im alten Ägypten: wir finden auf Steinblöcken gezeichnete Tafeln, die das Dach des Tempels von Kurna in der Stadt Luxor bilden, datiert auf etwa 1400 v. Chr.. Aus der historischen Zeit erscheinen sie auf den galicischen Felsen wie Maia oder Baiona und aus der römischenWelt kennen wir die Exemplare von Mulva (Sevilla). Andere geben an, dass sie vermutlich aus dem Nahen Osten stammen."

So lassen uns Experten glauben, dass das Alquerque-12 aus dem alten Ägypten und der römischen Welt stammt. Andere Historiker folgen Van der Stoep und versuchen uns zu überzeugen, dass das Spiel in Frankreich viel beliebter war als in Spanien. Unter Berufung auf die Etymologie wagen Historiker sogar die Behauptung, das heutige Damespiel hat sich in Frankreich entwickelt und sei dort aus dem Alquerque-12 entstanden. So sehen wir Aussagen wie diese im Internet:

> Alquerque wurde schon vor mehr als 3000 Jahren im alten Ägypten gespielt, und im 8. Jahrhundert wurde es von maurischen Kriegern nach Europa gebrachtt. Dieses Spiel war eine Inspiration für das zeitgenössische und auf der ganzen Welt sehr beliebte Damespiel.

Wer ist für diese Geschichten mitverantwortlich? Kein anderer als der berühmte Brettspielspezialist Harold James Ruthven Murray (1868 - 1955). Im Jahr 1952 veröffentlichte Murray *A History of Board Games Other Than Chess* und stellte die Theorie auf, dass Alquerque-12 in Ägypten und das Damespiel in Frankreich entstanden sei. Seit seinem berühmten Buch über die *Geschichte des Schachs* im Jahr 1913 glaubte jeder, was Murray sagte, denn er war und blieb einer der größten

Spezialisten für Brettspiele. Viele Historiker glauben, dass Murray unfehlbar ist, aber diese Idee lähmt nur die zukünftige Arbeit der anderen.

Murray beherrschte Englisch, Deutsch, Latein, Normannisch-Französisch, und es war bewundernswert, dass er in späteren Jahren auch Arabisch lernte, um arabische Schachmanuskripte zu entziffern. Allerdings beherrschte er die spanische Sprache nicht wie viele andere, und so war ihm die berühmte Schach- und Damespielgeschichte Spaniens nicht bekannt. Er kannte einen Großteil der Geschichte des Damespiels von William Shelley Branch (1854 - 1933), ohne ihn zu erwähnen. Die Wahrheit ist, dass Murray bei mehreren Gelegenheiten historische Seiten anderer Historiker kopiert hat, ohne sie zu erwähnen. Früher oder später wird das jeder wissen.

Unstimmigkeiten bei anderen Historikern

Van der Stoep gibt keine schriftlichen Beweise dafür, dass Alquerque-12 in Spanien zwischen dem 8. und 14. Jahrhundert mit einer langen Dame (spanisch: Dama) gespielt wurde. Er beweist auch nicht, dass Alquerque-12 in Frankreich zwischen 1000 und 1500 sehr populär war, und auch nicht, dass Alquerque-12 in Frankreich im 14. Jahrhundert auf das Schachbrett übertragen wurde. Wenn wir jedoch Pratesis Theorie in Betracht ziehen,eine Annahme, die weiterer Beweise bedarf[7], dann wurde Dame vor allem unter den Mitgliedern der führenden Gesellschaftsschicht gespielt. Wenn das stimmt, dann hätten solche Mitglieder Bücher oder Manuskripte über das Spiel geschrieben. Dies ist weder in Frankreich noch in anderen Ländern im 16. und 17. Jahrhundert der Fall, sondern nur in Spanien. Pratesi ist sich bewusst, dass er Beweise liefern muss, aber er gab ein Beispiel anhand des Buches von Giorgio Roberti[8]. Roberti, eine anerkannte Autorität, auf

---

[7] **PRATESI, Franco** (1998) Dammen voor de hogere stand. In: Niederländische Zeichnungszeitschrift *De Problemist*, Ausgabe 1, Februar, S. 16-17

[8] **ROBERTI, Giorgio** (1995) I giochi a Roma di strada e di osteria. Edition Newton Compton, Roma, S.365-368

deren Forschungen wir uns verlassen können, macht deutlich, dass Damespiel lange Zeit fast ausschließlich von Vertretern der Mittel- und Oberschicht gespielt wurde. Populär wurde es erst in den 1930er Jahren. Hier ist ein Überblick über Pratesis These:

> Und was kann man über das Damespiel erzählen?
> Ich schweige über die Frage nach dem Ursprung oder dem französischen Originalnamen, der "Spiel der Frauen der aristokratischen Klasse" bedeuten könnte. Für mich ist die soziale Verteilungwichtig. Nach gängiger Ansicht blieb das Spiel hauptsächlich auf die unteren Schichten beschränkt,aber diese Ansicht ist sicher eine Nuance. Genauso wie andere Spiele, die eine hohe Geschicklichkeit erfordern, kann man das Spiel nicht auf einem hohen Niveau spielen, wenn man nicht viel Erfahrung hat. Das Spiel gut zu spielen, erfordert neben der Praxis eine natürliche Begabung und das Studium der Theorie: Ein Spieler muss die Parteien analysieren und Eröffnungsvarianten studieren. Es erfordert genügend freie Zeit für den Spieler, um sich selbst zu unterrichten, aus einem Buch zu lernen oder Unterricht bei einem Damespielmeister zu nehmen - genau die Dinge, die die Ausbildung von Leuten aus den höheren Klassen ausmachen. Daher konnten nur die Bessergestellten ihr Wissen über das Spiel leicht erweitern. Und so können wir, wie ich andeute, erwarten, dass frühere Spitzenspieler aus den führenden Gesellschaftsschichten kamen: Adelige, Vertreter der Kirche, Armeeoffiziere und Kaufleute.

Es ist faszinierend, die Meinung eines der ersten Damespiel-Historiker in Holland, Gerard Bakker, zu kennen, der zahlreiche hitzige Diskussionen mit Van der Stoep in seiner Damespiel-Zeitschrift *Het Nieuwe Damspel* veröffentlichte. Hier ist, was er über den Ursprung des Damespiels[9] in der holländischen Damespiel-zeitschrift *De Problemist* im Jahr 2000 sagte.

> **Über den Ursprung des Damespiels**
> In einem Vorwort und einer Einleitung zu [den beiden Büchern] *Dammen zonder dammen en Dameblanche* habe ich (in beiden Fällen mit einigen Worten) einen Zusammenhang zwischen (den Titeln dieser Bücher) und *dem ersten historischen Damespiel* angedeutet, so dass es um 1500 in Spanien stattgefunden haben muss. Es ist mir bekannt, dass Arie van der Stoep mit einer Doktorarbeit *über den Ursprung des Damespiels* promoviert hat, und es ist mir nicht entgangen, dass er glaubt (und nun wörtlich schreibt), mit dieser Arbeit den Ursprung des Damespiels entdeckt zu haben. Wenn die

[9] **BAKKER, Ir. Gerard** (2000) Van der Stoep gecorrigeerd. In: "De Problemist" Ausgabe 60, Februar,S. 5-6

sprachlichen Fakten von Arie van der Stoep auf ein prähistorisches Damespiel hinweisen, dessen Brett, Figuren, Spiel und Spieler noch zu entdecken sind, dann nehme ich diese Information zur Kenntnis. Ich bin der Meinung, dass sich Geschichte nicht auf Sprache reduzieren lässt.

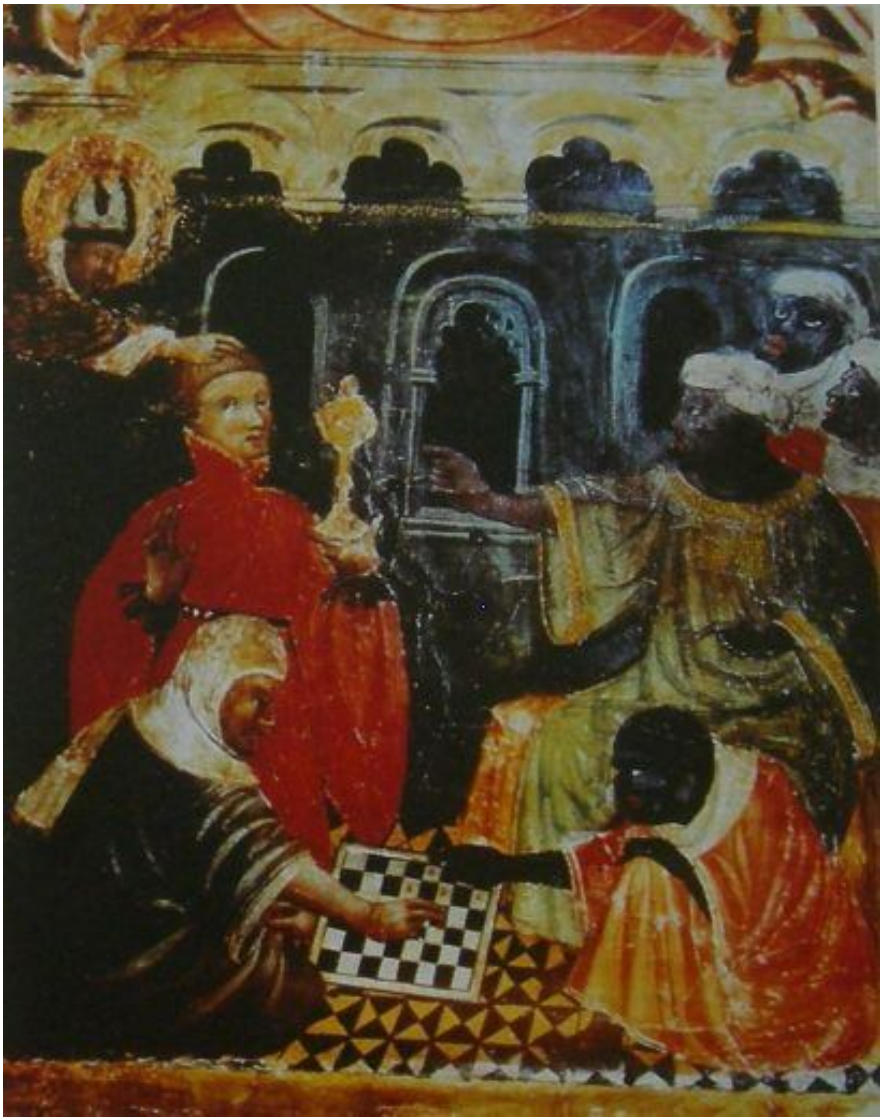
Bakker ist nicht der einzige Historiker, der Unstimmigkeiten mit Van der Stoep hat. Jean Michel Mehl (1946) ist ein Experte für die mittelalterliche Geschichte und Spiele. Er promovierte 1988 in Paris genau über die Spiele, die in Frankreich gespielt wurden. Für Mehl[10] ist eines klar: Damespiele waren im Mittelalter in Frankreich unbekannt und seine letzten Worte über Damespiele in Frankreich sind katastrophal für Van der Stoep's Vision:

Même si le jeu de dames a existé, il n'a connu aucune popularité avante e XVIe siècle.

Übersetzung:

Selbst wenn es das Damespiel gegeben hat, hat es vor dem sechzehnten Jahrhundert keinePopularität erfahren.

[10] **MEHL, JEAN-MICHEL** (1990) Les jeux au royaume de France du XIIIe au d'but du XVIe siècle,Ediitons Fayard, S. 147



Offenbar ein Spiel, das mit Bauern gespielt wird.
Altarbild des Heiligen Nikolaus, des Heiligen Petrusund der Heiligen Clara,
14. Jahrhundert, Museo in Palma de Mallorca(Spanien)

In Frankreich gab es ein Schachbrett mit 36 Feldern (18 Schwarze und 18 Weiße), das aber nichts mit dem Damespiel zu tun hat. Der Brettspielspezialist Murray sagt: "Fünf Erwähnungen des Damespiels zwischen 1200 und 1400 deuten nicht auf eine große Beliebtheit[11] im Mittelalter hin". Der Damespiel-Historiker Kruijswijk sagt: "Dass es nicht mehr Spuren als eine spärliche Anzahl von Erwähnungen hervorgebracht hat, muss bedeuten, dass das Spiel nicht zu den führenden Brettspielen gehörte[12].

Auch der Damespiel-Historiker Gerard Bakker [13] akzeptiert die verschiedenen Theorien von Van der Stoep nicht. Van der Stoep assoziiert jedes kariertes Brett mit Figuren in Frankreich sofort mit Damespielen. Mein Theorem ist, dass schachbrettartige Bretter von unterschiedlicher Größe aus der Zeit vor 1495 nicht als Damespiel angesehen werden können. Das Damespiel ist eine Weiterführung von Alquerque-12. Folglich spielte man es zunächst mit 12 Figuren.

Wenn ich deshalb in Spanien ein Schachbrett mit weniger Feldern als ein Schachbrett und von vor 1495 sehe, glaube ich nicht, dass es für das Damespiel bestimmt ist. Zwei Beispiele sind ein Altarbild aus dem 14. Jahrhundert, das im Museum von Mallorca (Spanien) gefunden wurde [14], und die schachbrettartigen Bretter, die in der Nähe des römischen Theaters von Mérida gefunden wurden. Hier sind sie. Lange Zeit hielten einige Gelehrte[15] die ägyptischen Spiele fälschlicherweise für die Vorläufer des Damespiels. Die Studien von Wim van Mourik[16] ,

---

[11] **MURRAY, Harold James Ruthven.** (1952) A History of Board Games Other Than Chess, Oxford, S.75

[12] **KRUIJSWIJK, Karel Wendel** (1966) Algemene historie en bibliografie van het damspel, Den Haag, S. 69

[13] **BAKKER, Gerard** (1992) Middeleeuws dammen? (Mittelalterliche Entwürfe?). In: *Het NieuweDamspel*, Ausgabe 3, S. 64-69

[14] **HOMO LUDENS** (1994): Der spielende Mensch IV, Internationale Beiträge des Institutes für Spielforschung und Spielpädagogik an der Hochschule "Mozarteum" - Salzburg. Herausgegeben von Prof.Mag. Dr. Günther C. Bauer, S. 201

[15] **WILKINSON, John Gardner** (1878) The manners and customs of the ancient Egyptians. Ausgabe vonSamuel Birch, London

[16] **MOURIK, Wim van** (2007) 100 jaar later en nog geen foto. In: Het Damspel, Nº 4, Teil 1, S. 34-35

MOURIK, Wim van (2007) 100 jaar later en nog geen foto. En: Het Damspel, Nº 5, Teil 2, pp. 34-35

Robert Charles Bell[17] und Ulrich Schädler belegen hinreichend, dass es zur Zeit der Pharaonen in Ägypten keine Damespiele gab[18]. Auch Friedrich Berger behauptet, dass die Zeichnungen aufgrund der koptischen (christlichen) Kreuze [19]nicht datiert[19] werden können. Andere behaupten, dass der "Ludus Latrunculorum[20]" ein Vorläufer des Damespiels war. Dann gibt es noch eine andere Gruppe von Historikern, die glauben, dass das alquerque- 12 (12 Steine pro Spieler) ein Damespiel war und bereits in der römischen Zeit gespielt wurde[21]. Diese letzte Hypothese wird von Schädler[22] abgelehnt.

MOURIK, Wim van (2019). An iconography of draughts. 260 Seiten.

[17] **BELL, Robert Charles.** (1960) Board and table games from many civilizations, New York, Vol. 1, S.47

[18] Persönliche Mitteilungen.

[19] **BERGER, Friedrich** (2004) Von Kreis und Quadrat zum Bild der Welt: Eine mögliche Deutung für einige Petroglyphen der Mergelbretter. In: Rock Art Research, Band 21, Nummer 1, S. 11-25. Zitat auf S.15

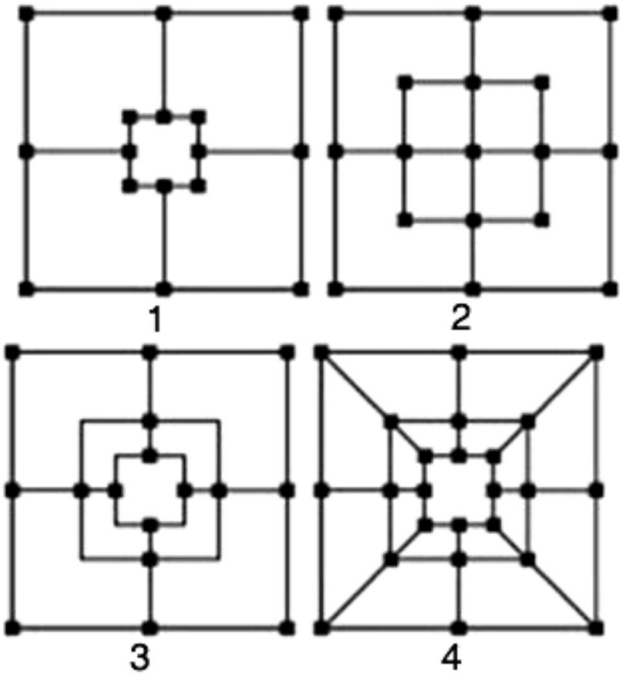
[20] **HYDE, Thomas** (1694) De Ludis Orientalibus, Oxford. Band II

[21] **VAN DER STOEP, Arie** (2021) http://windames.free.fr/history.html - 19-4-2021 "Draughts wurde zwischen 2000 und 1500 v. Chr. geboren, als ein Afrikaner die Beförderung erfand. Von diesem Moment an war das Bewegen und Rückwärtsnehmen nur mit einem Stein erlaubt, der in diegegnerische Grundreihe eingedrungen war. Das neue Spiel wurde auf einem vergitterten Brett mit 25 Punkten gespielt, die beiden Spieler begannen mit je 12 Steinen, ... ”

[22] Persönliche Mitteilungen.

Zwei schachbrettartige Bretter, gefunden in der Nähe des Römischen Theaters von Mérida, Spanien.

Viele Archäologen sprechen oft von der Alquerque und verwechseln dann Alquerque 9 mit Alquerque-12. Um das Spiel zu unterscheiden, kann man nicht nur den Namen "Alquerque" verwenden. Es ist notwendig, dem Spiel eine Zahl hinzuzufügen. Also Alquerque 3, Alquerque 9, oder Alquerque-12. Bei Alquerque 9 wird ein Brett verwendet, das als Nine Men's Morris bekannt ist. Dieses Brett beherbergt manchmal 12 Figuren. Es reicht nicht aus, das Spiel nur als Alquerque-12 zu bezeichnen, denn hier ist es notwendig,das Wort Mühle anzugeben oder das entsprechende Brett zu veröffentlichen. Auf diese Weise vermeidet man Verwechslungen mit Alquerque-12, das im Buch von König Alfonso dem Weisen im Jahre 1283 beschrieben wird.



Das Alquerque 9 (römisches Spiel), heute bekannt als Nine Men's Morris oder Mills. Brett 1 (5 Figuren), Brett 2 (7 Figuren), Brett 3 (normales Spiel mit 9 Figuren), Brett 4 (12 Figuren).

Sowohl Alquerque-3 als auch Alquerque-9 waren in römischer Zeit bekannt. Ganz anders verhält es sich mit Alquerque-12. Es wird gesagt, dass die Alquerque den Ursprung in Ägypten hat. Vielleicht trifft dies für Alquerque 3 und 9 zu, aber niemals für Alquerque-12. Andere Autoren behaupten, dass Alquerque-12 ein griechisches oder römisches Spiel ist, aber der große Experte für griechische und römische Brettspiele Ulrich Schädler verwirft diese Theorie[23].

Der Forscher Van Mourik warnte, dass wir vorsichtig sein müssen, wenn wir alle alquerque-12 Zeichnungen als Brettspiele betrachten. Es gibt viele vertikale Zeichnungen von alquerque-12, die nichts mit dem

[23] **SCHÄDLER, Ulrich** (2009) Pente grammai - das altgriechische Brettspiel Give Lines. In: Proceedingsof Board Game Studies. Colloquim xi, Lisboa 173-196. Edition Jorge Nuno Silva.

Brettspiel zu tun haben, da sie für apotropäische und esoterische Praktiken verwendet worden sein könnten[24].

Während unserer Recherchen zum Alquerque-12 kamen wir zu dem Schluss, dass die meisten dieser Spielbretter in Italien, Portugal und Nordspanien gefunden wurden[25]. Wir können daher ausschließen, dass die Araber das Alquerque-12 gespielt haben. Es gab ein arabisches Spiel namens *Quirkat* oder *al-qirq* (Alquerque-9), aber dieses Spiel hatte nichts mit dem Alquerque-12 oder dem heutigen Damespiel auf dem Schachbrett zu tun.

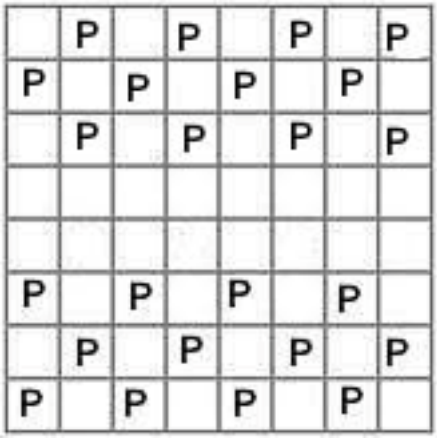
Einigen Historikern zufolge wurde das Spiel von Alquerque-12 im Jahr 1100 in Frankreich auf das Schachbrett übertragen. Allerdings ist eine Dokumentation all dieser Ideen über Daten notwendig und in diesem Sinne folgen wir den Ideen von Ir. Gerard Bakker, der ausführlich über diese gewagten Ideen in *Het Nieuwe Damspel* geschrieben hat. Der erste dokumentarische Beweis für ein Damebrett mit Bauern um 1500 wurde von José Antonio Garzón Roger in zwei anonymen Schachmanuskripten gefunden, die aus den Bibliotheken von Perugia und Cesena (Italien) stammen.

In diesen beiden Manuskripten gibt es ein Damespieldiagramm mit dem Namen *Ludus dominarum* und drei Diagramme des *Ludus rebellionis.* Dank dieser Positionen entpuppte sich Francesch Vicent als echter Erneuerer neuer Spiele, denn diese beiden Manuskripte sind, was das Schachspiel betrifft, nichts anderes als das erste gedruckte Schachbuch von Francesch Vicent, einem Juden, der von Valencia nach Ferrara floh, wahrscheinlich wegen der Inquisition.

---

[24] Persönliche Mitteilungen.

[25] **WESTERVELD, Govert** (2013-2018) The History of Alquerque-12. 3 Bände.



Ludus dominarum D.
Manuskript von Cesena (1502) und Perugia, (1503-1506)

Ein anonymes Schachmanuskript wurde von Dr. Franco Pratesi[26] in der Malatestiana Bibliothek (Biblioteca Malatestiana) in Cesena entdeckt. Dies war die erste europäische Stadtbibliothek und sie stammt aus dem Jahr 1452. Das Cesena-Manuskript mit 356 Seiten weist viele Ähnlichkeiten mit dem Perugia-Manuskript auf. Der Codex ist im Register der Bibliothek als *Ludi varii, idest Ludus rebellionis* verzeichnet. *Ludus subtilitatis primorum. Partiti de 2 tracti. Ludus ad capiendum ovines.* Der Inhalt des Schachbuches von Francesch Vicent in MS. 166.74 der Malatestiana-Bibliothek von Cesena wurde von José Antonio Garzón Roger untersucht [27] . Ein weiteres anonymes Schachmanuskript ist das aus Perugia. Dieses Manuskript von 196 Seiten wird heute in der Augusta-Bibliothek von Perugia[28] als MS 775 (L.27) aufbewahrt. Dieses Manuskript, in Bezug auf Francesch Vicent,

---

[26] **PRATESI, Franco** (1996) Il Manoscritto Scacchistico di Cesena. In: Scacchi e Scienze Aplicate. Beilagezu Heft 2, Faszikel 16, 16 Seiten, Venedig.
PRATESI, F. (1996) Misterioso, ma oggi un po' meno. In: Informazione Scacchi, 4. Bergamo, S. 163-166
PRATESI, Franco (1996) Damasport, Nummer 3, S. 14

[27] **GARZÓN ROGER, José Antonio** (2005) *The Return of Francesch Vicent.* Die Geschichte der Geburt und Expansion des modernen Schachs. (Vorwort Anatoli Karpov). Generalitat Valenciana, Conselleria deCultura, Educació i Esport: Fundació Jaume II el Just, Valencia, S. 398 und 440

[28] **SANVITO, Alessandro** (2002) Das Rätsel des Kelten-Spiels. In: Board Game Studies, Nr. 5, S. 9-24.Zitat auf S. 19

ist nicht vollständig und wurde auch von Antonio Garzón Roger studiert[29].

Da wir nun wissen, dass Francesch Vicent am Hof von Lucrecia Borgia war, ist es viel einfacher, seine Aktivitäten in Ferrara zu verfolgen. Da er ein Experte in Alquerque-12, Damespiel und modernem Schach war, ist es klar, dass er schnell Anhänger gewonnen haben muss. Einer von ihnen könnte Celio Calcagnini gewesen sein, der wahrscheinlich dank dieses Kontaktes über *De Calculis* schreiben konnte, das den Titel *Ludo Calculario XII* trägt.

Caelius Calcagninus (Ferrara, 17. September 1479 - Ferrara, 24. April 1541), auch bekannt als Celio Calcagnini, war ein italienischer Humanist und Naturwissenschaftler aus Ferrara. In Ferrara ausgebildet, kehrte er nach etwa zehnjährigem Dienst in den Ferrareser Armeen 1506 nach Ferrara zurück[30] und wurde 1507 oder 1509 auf den Lehrstuhl für Griechisch und Latein an der Universität Ferrara berufen. Im Jahre 1510 wurde er in die Kanzlei des Kardinals Ippolito d'Este aufgenommen. Er hatte einen großen Einfluss auf Rabelais literarische und sprachliche Ideen und soll ihn in Italien kennengelernt haben und wurde von Erasmus gelobt.

Der Leser, der einen Teil der Abhandlung *De Calculis* studiert, die den Titel *Ludo Calculario XII* trägt, wird bald verstehen, dass der griechische und lateinische Professor Caelius Calcagninus das Alquerque-12 (den Vorläufer des Damespiels) beschreibt. Zu seiner Zeit war dieses Spiel in ganz Westeuropa bekannt. Es wurde in die Chorbänke eingraviert und auf Galeeren gespielt. Ein beliebtes belgisches Lateinlehrbuch für Studenten enthielt sogar eine Zeichnung des Brettes. In den Niederlanden trug dieses Spiel vielleicht den Namen 'twaelfstecken'. Der Grund dafür, dass sich ein hochgebildeter Mann mit diesem Spiel beschäftigte, war die Vorstellung, dass die Stämme aus der klassischen Periode stammten und es somit eine hohe Qualität haben

---

[29] **GARZÓN ROGER, José Antonio** (2005) *Die Rückkehr von Francesch Vicent.* Op. cit. S. 398

[30] **CALCAGNINI, Celio** (1544) De Calculis in Opera aliquot (De Talorum, Tesserarum et CalculorumLudis), Basel.

würde. Hier musste man an das von Julius Pollux erwähnte geheimnisvolle 5-Linien-Spiel und/oder das Polis- oder Stadtsiel (auch Soldatenspiel genannt) denken. Die Humanisten Freigius, Raderus und Senftlebius meinten auch, dass Calcagninus das Alquerque beschrieb[31]. Ficoroni[32] gab eine gekürzte italienische Übersetzung des Artikels von Calcagninus, die die Position der 10 Bauern und zwei Anführer hervorhebt. Wir können Francesco Pratesi[33] danken, der eine kurze Beschreibung und eine englische Übersetzung der Arbeit von Calcagnini gegeben hat, für den größten Teil dieser Arbeit.

Hier beobachten wir, dass dieser Typ von Alquerque 12 zu Beginn zwei Anführer hat, d.h.zwei starke Figuren und 10 Bauern. Seltsamerweise haben wir etwas Ähnliches in zwei Kompositionen von Juan de Timoneda[34] gesehen, wo es zwei Damen in der Anfangsstellung des Spiels gibt. Wir müssen berücksichtigen, dass wir bis 1544 warten müssen, als wir eine Beschreibung des Spiels[35] im Buch von Celio Calcagninus sehen.

Wie wir wissen, begann Celio Calcagninus 1506 in Ferrara zu arbeiten, genau zur Zeit von Francesch Vicent, dem Autor eines Schachbuches. Ein weiterer Zufall ist, dass es in dem von Calcagini beschriebenen Alquerque-12 zwei Korporale gibt.

Etwas Ähnliches haben wir beim ersten Damespiel im Buch von Juan de Timoneda [36] beobachtet, von dem die erste Ausgabe 1547 veröffentlicht wurde. Die Texte im Buch von 1547 sind jedoch viel älter und scheinen aus der Zeit von Francesch Vicent zu stammen. In diesem ersten Damespiel sehen wir auch, dass zwei Damen in der

---

[31] **JANSEN, Rob** (1991) Draughts Magazine *Hoofdlijn*, Amsterdam, S. 4

[32] **FICORONI, F. DE** (1734) 1 tali ed altri strumenti lusori degli antichi Romani, Roma

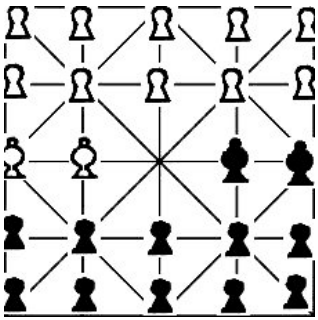
[33] **PRATESI, Franco** (1993) Draughts Magazine *Hoofdlijn,* Amsterdam, S. 32-34

[34] **TIMONEDA, Juan** (1635) Libro llamado Ingenio, el cual trata del Juego del Marro de punta", hecho por Juan de Timoneda, Dedicado al Mvy magnifico Senñor don Ynnigo de Losca Capitan en las Galeras deEspañna. Al qual se han annadido ocho trechas de mucha primor, por Antonio Miron y del Castillo, Tolosa

[35] **CALCAGNINUS, Caelius** (1544) *De Calculis* in Opera aliquot.

[36] **WESTERVELD, Govert** (1992) Libro llamado ingenio...juego de marro de punta: hecho por Juan Timoneda.

Ausgangsposition der Partei verwendet wurden. Hier geht es darum, wer als erster die neue starke Figur im Spiel beschrieben hat. Offenbar war es Francesch Vicent, der in seinen beiden Manuskripten von Perugia und Cesena um 1505 starke Figuren (Damen) im Damespiel beschrieb. Calcagnini beschrieb das Schlagen einer gegnerischen Figur, und zwar offenbar auf dieselbe Weise wie im römischen Spiel des Ludus Latronculus. Es ist logisch zu denken, dass Calcagnini den Wechsel vom Alquerque-12 zum Damespiel im Sinn hatte und begann, starke Figuren im Alquerque-12 zu verwenden, während Francesch Vicent experimentierte.



Bisher haben sich verschiedene Gelehrte praktisch darauf beschränkt, Frankreich als Ursprungsland des Damespiels anzugeben. Unter ihnen sind der berühmte Schachgelehrte Harold James Ruthven Murray[37] und Arie van der Stoep hervorzuheben. Neben Murray sollten Damespiel-Historiker auch die Werke von Van der Stoep genau studieren, denn erhat viel über das Wort "dame" und andere Wörter, die mit der Geschichte des Damespielszusammenhängen, geschrieben. Er ist der weltweit führende Experte für diese Wörter[38].

---

[37] **MURRAY, Harold James Ruthven.** (1952) A history of Board Games Other Than Chess, Oxford. p.75

[38] **VAN DER STOEP, Arie** (1984) A history of draughts: with a diachronic study of words for draughts,chess, backgammon, and morris.

VAN DER STOEP, Arie (1994) Een schaakloze damhistorie (Eine schachlose Damespielgeschichte).

VAN DER STOEP, Arie (1997) "Over de herkomst van het woord damspel" (über den Ursprung des französischen Spielnamens jeu de dames). Dissertation an der Universität von Leyden.

VAN DER STOEP, Arie (2005) Draughts in relation to chess and alquerque. https://draughtsandchesshistory.com/biography-2/ 21-4-2021

In Bezug auf die neue mächtige Dame im modernen Schach, das gegen Ende des XV Jahrhunderts entwickelt wurde, war die Situation im Jahr 2004 nicht viel besser, da die Gelehrten dieses Spiels glaubten, dass Frankreich sowie Italien die Ursprungsländer dieser Modalität des Spiels sein könnten, trotz der Tatsache, dass ein Gedicht[39] aus der Zeit um 1475 und die ersten beiden gedruckten Schachbücher von Francesch Vicent und Lucena aus den Jahren 1495 bzw. 1497 spanischen Ursprungs[40] sind. Auch der neue Zug des Läufers[41] ist spanischen Ursprungs und stammt aus der Zeit um 1475.

Wir sehen eine ähnliche Situation beim Damespiel, da die ersten spanischen Bücher über das spiel[42] sehr anspruchsvoll sind und aus dem XVI. Jahrhundert stammen, während das erste französische Buch[43] aus dem XVII. Jahrhundert kommt und das darin beschriebene Spiel sehr elementar ist. Im Fall der neuen mächtigen Dame im Schach in Spanien haben wir uns auf einen herausragenden Schachforscher und Freund Ricardo Calvo (1943-2003) gestützt, der seit den 80er Jahren Spanien als das Ursprungsland des neuen mächtigen Damas im Schach verteidigt hat. Seine Untersuchungen und Entdeckungen von alten schriftlichen

---

STOEP, Arie van der; RUITER, Jan de: MOURIK, Wim van (2021). Chess, Draughts, Morris & Tables. Position in Past & Present. 369 Seiten.

[39] **CALVO, RICARDO** (1999) El Poema scachs d'amor (siglo XV). Erster erhaltener Text über das moderne Schachspiel. Analyse und Kommentare von Ricardo Calvo. Editorial Jaque XXI, S.L. - Madrid, mit Prolog von José Antonio Garzón Roger.
GARZÓN ROGER, José Antonio (2004) Scachs d'amor. Der endgültige Beweis für die valencianischenUrsprünge des modernen Schachs. In **WESTERVELD, Govert** (2004) La reina Isabel la Católica, Op. cit.

[40] **GARZÓN ROGER, José Antonio** (2001) En pos del incunable perdido Francesch Vicent: Llibre dels jochs partitis dels schachs, Valencia, 1495.
GARZÓN ROGER, José Antonio (2005) *The Return of Francesch Vicent.* Op. cit.
LUCENA (1497) Repetición de amores e arte de Axedres con CL Juegos de Partido. Salamanca.

[41] **WESTERVELD, Govert** (2015) The Birth of a New Bishop in Chess. 172 Seiten. Lulu-Herausgeber.

[42] **TORQUEMADA, Antonio de** (1547) El ingenio, ò juego de Marro, de punta, ò Damas. Valencia. (Der Autor muss Juan de Timoneda gewesen sein).

[43] **MALLET, Pierre** (1668). Le jeu des dames - *Avec toutes les maximes et régles, tant générales que particuliéres, qu'il faut observer an icelui. Et la métode d'y bien jouer".* - Paris.

Schachmanuskripten aus dem XV. Jahrhundert machten es möglich zu behaupten, dass diese neue Eigenschaft spanischen Ursprungs war[44].

Tribute to Ricardo Calvo, Alcoy October 8 and 9, 2008
The speakers: Leontxo García, Rafael Andarias, Carmen Romeo, Antonio Castelló (moderator), Govert Westerveld and José Antonio Garzón Roger

In Bezug auf das Damespiel gab es eine interessante Arbeit von William Shelley Branch, der den spanischen Ursprung des Damespiels verteidigt[45]. Auf der anderen Seite gab es großartige Forschungsarbeiten

---

[44] **CALVO, Ricardo** (1991) Birthplace of modern chess. New in Chess, Alkmaar (Holanda). Núm. 7:82-89
CALVO, Ricardo (1992) Valencia, Geburtsstätte des modernen Schachs. Schach-Journal. Berlin. Núm.3:34-46
CALVO, Ricardo & MEISSENBURG, Egbert (1995) Valencia und die Geburt des neuen Schachs.
Internationales Forschungszentrum Kulturwissenschaften, Wien, S. 77-89

[45] **BRANCH, William Shelley** (1911-1912) The History of Checkers (Draughts). Pittsburg Leader.

von Gerard Bakker aus Utrecht (Holland), der mit einer ersten Arbeit im Jahr 1983 und einer weiteren fortgeschrittenen im Jahr 1987 den spanischen[46] Ursprung des Damespiels aus dem Alquerque und dem Schachspiel lobt.

Zwischen 1989 und 1991 stellte ich die Hypothese auf, dass die Texte im Buch von Juan de Timoneda[47] , das in Tolosa (Frankreich) gedruckt wurde, nicht aus dem Jahr 1635, sondern aus der Zeit um 1550 stammen könnten[48]. Der beste holländische Damespiel-Historiker Karel Wendel Kruijswijk, der seinerzeit ein gutes Buch über die Geschichte des Damespiels geschrieben hatte[49], veröffentlichte sofort ein Buch[50] über Timoneda, um meine Hypothese von 12 Punkten mit der abschließenden Bemerkung zu widerlegen:

Die Argumente, die zu diesem Postskriptum geführt haben, werden ausgiebig diskutiert. Sie haben so viele Widersprüche verursacht, dass ich keinen Grund sehe, das veröffentlichte Werk von Timoneda einem anderen Autor des 16. Jahrhunderts zuzuschreiben.

Glücklicherweise stimmten zwei andere holländische Damespiel historiker mit einigen Punkten meiner Hypothese überein, dass die Texte tatsächlich von Juan de Timoneda im16 Jahrhundert geschrieben

---

[46] **BAKKER, Gerard** (1983) Draughts Magazine *Het Nieuwe Damspel,* Utrecht, S. 44
BAKKER, Gerard (1987) Draughts Magazine *Het Nieuwe Damspel,* Utrecht, S. 42-46
[47] **TIMONEDA, Juan** (1635). Op. cit.
[48] **WESTERVELD, GOVERT** (1989) Draughts Magazine *Het Nieuwe Damspel*, Utrecht (Holland), pp. 46-47
WESTERVELD, GOVERT (1990) Draughts Magazine *Het Nieuwe Damspel*, Utrecht (Holland), p. 40
WESTERVELD, GOVERT (1991) Draughts Magazine *Het Nieuwe Damspel*, Utrecht (Holland), p. 67
[49] **KRUIJSWIJK, Karel Wendel (**1966) Algemene historie en bibliografie van het damspel, Den Haag(Holland)
[50] **TIMONEDA, JUAN** (1635) Libro llamado Ingenio, el cual trata del Juego del Marro de punta", hecho por Juan de Timoneda, Dedicado al Mvy magnifico Senñor don Ynnigo de Losca Capitan en las Galeras deEspañna. Al qual se han annadido ocho trechas de mucha primor, por Antonio Miron y del Castillo, Tolosa. Ausgabe von K.W. Kruijswijk. Herausgeber L'Esprit, Rosmalen (Holland), 1989, S. 106-109

wurden[51]. Inzwischen habe ich in einem weiteren Faksimile[52] meine Hypothese in Bezug auf diese Texte von Timoneda aus dem 16. Dies konnte ich dank eines Besuchs im Jahr 1991 bei dem größten spanischen Kenner von Juan de Timoneda, Professor Joan Fuster (1922-1992), tun, der mir bestätigte, dass die Texte im Lehrbuch von Timoneda aus dem XVI Jahrhundert stammen.

---

[51] **BAKKER, Gerard** (1989) Draughts Magazine *Het Nieuwe Damspel,* Utrecht (Holland), S. 33
BAKKER, Gerard (1990) Draughts Magazine *Het Nieuwe Damspel,* Utrecht (Holland), S. 22 **STOEP, Arie van der** (1993) Draughts Magazine *De Problemist,* Amersfoort (Holland), S. 86
STOEP, Arie van der (1993) Draughts Magazine *De Problemist,* Amersfoort (Holland), p. 86
[52] **TIMONEDA, Juan** (1635) Libro llamado Ingenio, el cual trata del Juego del Marro de punta", hecho porJuan de Timoneda, Dedicado al Mvy magnifico Senñor don Ynnigo de Losca Capitan en las Galeras de Españna. Al qual se han annadido ocho trechas de mucha primor, por Antonio Miron y del Castillo, Tolosa. Ausgabe von Govert Westerveld, Beniel (Murcia) Spanien, 1992

Seit 1993 stellte ich die Hypothese auf, dass das erste Schachbuch in Spanien niemals von Antonio de Torquemada [53] im Jahr 1547 geschrieben worden sein kann und dass der wahre Autor nur Juan de Timoneda[54] im Jahr 1547 gewesen sein kann. José Antonio Garzón Roger[55] bot mir erneut seine Hilfe an, und natürlich sollte man ein solches Angebot nie ablehnen, denn Garzón ist für mich der beste spanische Schachhistoriker. Nach gründlicher Recherche bestätigte er meine Hypothese mit Belegen[56].

Die offiziellen spanischen Historiker bestätigen weiterhin, dass das erste Damespielbuch von Antonio de Torquemada im Jahr 1547 geschrieben wurde. Und so halten sie eine Distanz zwischen unabhängigen Geschichtsforschern und der spanischen Universität aufrecht, weil sie in der Biographie von Antonio de Torquemada weiterhin sagen, dass er der Verfasser des ersten spanischen Zeichenbuches war. So halten sich die Märchen hartnäckig in der Welt.

Bevor er an einer schweren Krankheit starb, ermutigte Ricardo Calvo Garzón immer wieder, mit mir zu arbeiten, wozu ich 2003, kurz nach Calvos Tod, einwilligte. Ich hatte zwischen 1997 und 2003 mehrere Jahre lang historische Forschungen über das Dorf meiner Frau betrieben, aber der Anruf von Garzón änderte viele Dinge. Wir beschlossen, zu

---

[53] **WESTERVELD, GOVERT** (1993) Draughts Magazine *De problemist,* Amersfoort (Holland), S. 131- 132
WESTERVELD, GOVERT (1994) Draughts Magazine *De problemist,* Amersfoort (Holland), S. 77-79
WESTERVELD, GOVERT (1995) Draughts Magazine *De problemist,* Amersfoort (Holland), S. 6-7
[54] **WESTERVELD, GOVERT** (1995) Draughts Magazine *De problemist,* Amersfoort (Holland), S. 6-7http://es.wikipedia.org/wiki/Damas
WESTERVELD, Govert (2004) La reina Isabel, Op. cit. Siehe das Kapitel: El libro de Torquemada esTimoneda (Torquemadas Buch ist Timoneda).
WESTERVELD, Govert (2015). El Ingenio ó Juego de Marro, de Punta ó Damas de Antonio de Torquemada. 228 Seiten. Lulu Editors.
[55] **WESTERVELD, Govert** (2004) La reina Isabel, Op. cit. Siehe das Kapitel: "Timoneda's book ondraughts (1635) and its connection with modern chess".
[56] **GARZÓN ROGER, José Antonio** (2010) "Luces sobre el Ingenio, el pionero libro del juego llamado marro de punta, de Juan Timonedo". Centro Francisco Tomás y Valencia, UNED Alzira-Valencia. ISBN978-84-92885-00-8

Ehren von Ricardo Calvo zusammenzuarbeiten. Meine Nachforschungen ergaben, dass die Einführung der neuen Schachdame im Jahr 1476 stattfand. Garzón fand,dass es besser auf 1475 zu datieren sei, und wir entschieden uns für 1475, weil auch andere Schachhistoriker zu diesem Schluss kamen. Das ursprüngliche Alquerque mit 12 Bauern, auch Andarraya[57] genannt, wurde um 1495 in Spanien in Damespiel umgewandelt, wenn man Nebrijas lateinisch-spanischem Wörterbuch[58] glauben darf. Nachdem er mir bei der Übersetzung meines historischen Damespielbuchs von 1997 in das von 2004 geholfen hatte, das in verschiedenen Kapiteln unsere neuen Standpunkte enthält, fuhr Garzón mit weiteren Studien über Francesch Vicent fort. Ich schlug ihm vor, dass er die komplettten Schach-manuskripte in Cesena und Perugia (Italien) besorgt. Dies war absolut notwendig, da es einen anderen Schachhistoriker in Spanien gab, der ein umfangreiches, gut dokumentiertes Schachbuch über Lucenas Schachbuch geschrieben hatte[59]. Seltsamerweise glaubte dieser Historiker nicht an Francesch Vicent, daher war es notwendig, das zu beweisen. Nach vielen Monaten harter Arbeit und unseren verschiedenen Ideen, die wir während unserer Telefonate äußerten, schrieb Garzón ein gut dokumentiertes Schachbuch[60] über Francesch Vicent, der der Schachlehrer von Lucrecia Borgia war. Garzóns Buch wurde mit einem Vorwort des ehemaligen Schachweltmeisters Anatoly Karpov veröffentlicht und 2005 in Anwesenheit der valencianischen Stadtverwaltung und Anatoly Karpov eingeweiht. In jenen Jahren schlug Vicente Burgos die Idee und den Wunsch vor, eine DamespielWeltmeisterschaft in Valencia zu organisieren.

---

[57] Andarraya = auf Streifen gehen (andar sobre rayas)

[58] **NEBRIJA, Antonio de** (1495) *Dictionarium hispano-latinum*, Salamanca. (Nachdruck 1951 von derReal Academia Española

Andarraia	Calculorum ludus **NOVUM**
Dama es casi señora	Domina-ae **NOVUM**
Alquerque	Calculorum ludus

[59] **PÉREZ DE ARRIAGA, Joaquín (**1997) *Lucena. El incunable de Lucena*: Primer arte de ajedrezmoderno. Madrid: Polifemo

[60] **GARZÓN ROGER, José Antonio** (2005) *The Return of Francesch Vicent.* Op. cit.

Von links nach rechts: Amador Cuesta, Anatoly Karpov, Alejandro Font de Mora, José A. Garzón, und Vicente Burgos

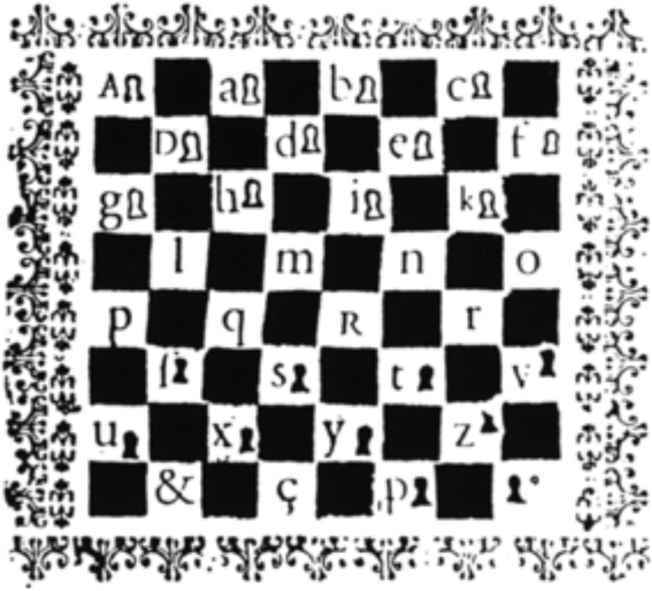
Garzóns schachliche Aktivitäten wurden mit der Organisation eines Schachsymposiums von Weltbedeutung in Valencia im Jahr 2009 gekrönt. Es gab aktuelle prestigeträchtige internationale Referenten aus Deutschland, Russland, Italien, den Niederlanden, der Schweiz und Spanien. Valencia stand bei diesem Symposium, bei dem auch ein Karpov-Kasparov-Match stattfand, im Rampenlicht. Die betreffenden Experten waren: José Antonio Garzón Roger (Spanien), Alessandro Sanvito (Italien), Harm Wiersma (Niederlande), Govert Westerveld (Niederlande), Rafael Solaz Albert (Spanien), Antoni Ferrando (Spanien), Lothar Schmid (Deutschland), Thomas Thomsen (Deutschland), Josep Alló (Spanien), José María Gutiérrez (Deutschland), Yuri Averbakh (Russland), Ulrich Schädler (Schweiz). Folgerichtig nahm ich im November 2009 mit meinem Jugend-Damespiel-Freund Harm Wiersma, einem sechsfachen Weltmeister im Damespielzwischen 1976 und 1984, an einer Konferenz in Valencia teil, die von dem Schachhistoriker José Antonio Garzón Roger sehr gut organisiert war. Bei unserer Konferenz ging es um "Die Macht der neuen

mächtigen valencianischen Dame", die sich auf Königin Isabella von Kastilien bezog, während der Feierlichkeiten von "Valencia (Spanien), dem Geburtsort des modernen Schachs", wo die Leute das Schau-Match zwischen Gary Kasparov und Anatoly Karpov sehen konnten.

Harm Wiersma und der Autor bei der Konferenz

Der erste Name des spanischen Damespiels war "Marro de Punta", wobei *punta* diagonal bedeutet, also ein diagonales Spiel. Das war der Begriff im Jahr 1547. Davor könnte der Begriff nach 1495 eine Weiterführung des Wortes *Alquerque* und *Andarraya gewesen sein,* aber im Sinne eines Brettspiels, bei dem beide Spieler 12 Bauern hatten, auf einem Schachbrett mit 64 Feldern spielten und *Damas* (gekrönte Bauern) auf dem Brett einsetzten. Zwischen 1547 und 1591 wurde das spanische Damespiel "el juego de las damas" genannt. Also dort, wo mehrere gekrönte Bauern im Spiel verwendet wurden. In diesem Sinne sehen wir sogar Probleme mit zwei Damen für jeden Spieler im Buch von Juan de Timoneda (1547). Nachfolgend folgt die Anfangsstellung

im Buch von Juan deTimoneda[61] und wir stellen fest, dass die Notation mit Buchstaben erfolgt.

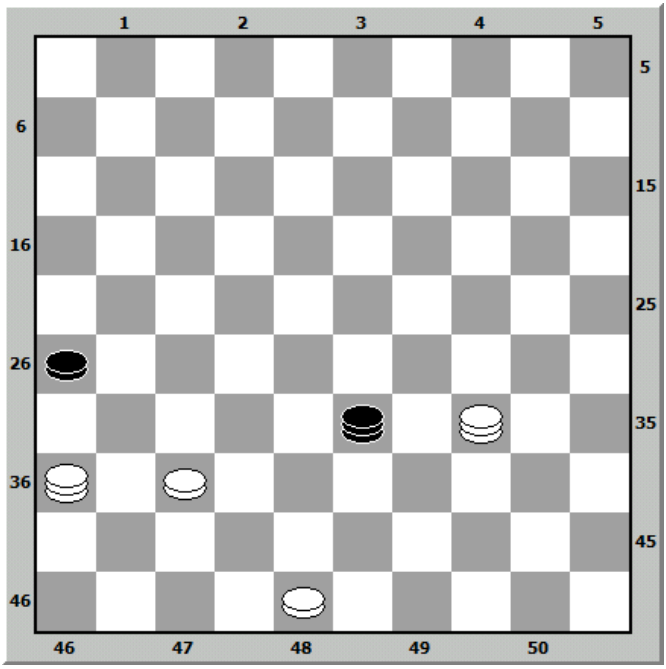


Startposition im Buch von Juan de Timoneda, 1547

Im Buch von Timoneda ist es immer Schwarz, der zieht und gewinnt, während sich diese Situation heute geändert hat, denn es ist Weiß, der zieht und gewinnt. Außerdem wird im Buch von Timoneda das Damespiel auf 32 weißen Feldern gespielt, während es heute auf den schwarzen oder farbigen Feldern gespielt wird. Im spanischen Damespiel mit 64 Feldern ist die lange Diagonale rechts, während sie in anderenVarianten links ist. Wie wir wissen, wird die universelle oder internationale Variante des Damespiels auf einem Brett mit 100 Feldern (10 x 10) gespielt, wobei die lange Diagonale auf der linken Seite liegt. Warum hatte ich ein besonderes Interesse an Timonedas Buch, als ich in den achtziger Jahren ein Exemplar von Philippe de Schaap kaufte? Das Buch hat mich stark beeindruckt und das hatte mit meiner Kindheit zu tun. Im Jahr 1961, als ich 14 war, gehörte mein Vater zu den besten Spielern seiner Provinz. Eines Tages spielte er im Damespielclub eine

[61] **TIMONEDA, Juan** (1635) Op. cit.

Freundschaftspartie gegen einen anderen Spieler und auf dem internationalen Brett (10x10) kam folgende Stellung zustande.



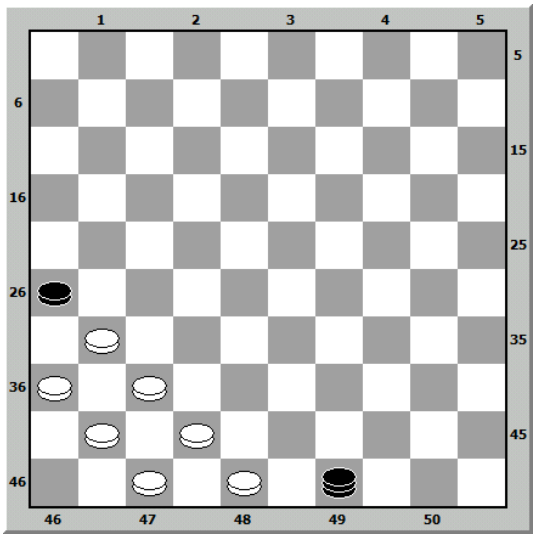
Schwarz spielte 33-28 und dann akzeptierte mein Vater ein Remis, da er dachte,dass er seinen Bauern auf 37 nicht verteidigen konnte. Nach der lokalen Zeitung[62] zeigte ich sofort die Gewinnstellung für meinen Vater wie folgt:

34-18 (28x46 verpflichtet[63]) 18-31 (26x37) 36-41 (37-42) 48x37 und die schwarze Dame kann nicht mehr ziehen, und dies ist die Gewinnstellung für den Weißen. Mein Vater hatte mir diese Endspielstellung in früheren Tagen mit der folgenden Stellung beigebracht:

---

[62] Dam- en Schaakver. "Aris de Heer". In: De Binnendijk, Mai 1961 (Z.O. Beemster) Siehe: **RUITER, Jan de** (2018). Aris de Heer: De grootste dammer uit de 19e eeuw. In:http://draughtshistory.hoofdlijn.nl/index.php/bekende-dammers/aris-de-heer

[63] Wenn 28x41, dann fängt der Weiße mit 36x47 die Dame, denn im internationalen Spiel gibt es einRückwärtsschlagen.



Lösung:
31-27 (49x16) 37-32 (16x49) 42-38 (49x46) 36-31 (26x37)
47-41 (37-42) 48x37-†

Die Endstellung nach 47-41 war dann fälschlicherweise in der Damespielwelt als Weiss-Motiv bekannt[64] und die Stellung, wie sie im Diagramm gezeigt wird, war Weiss' Komposition[65]. Dieses Motiv scheint jedoch von Eug. Risse und wurde bereits in der Arbeit von George Balédent[66] erwähnt.

Mein Herz begann schneller zu schlagen, als ich genau die gleiche Stellung im Buch vonTimoneda sah; in diesem Fall auf dem Schachbrett mit Bauern (Steine) und mit der langen Diagonale rechts. Weiss hätte wahrscheinlich mehrere Stellungen von Timoneda kennen können oder von diesem Buch, das 1635 im französischen Toulouse nachgedruckt wurde.Wie wir aus dem ersten Schachbuch der Welt von 1547 ersehen können, war das spanische Schach damals auf einem sehr hohen Niveau, im Gegensatz zum ersten französischen Schachbuch von 1669, mehr als ein Jahrhundert später, wo das Niveau desSpiels sehr niedrig war[67].

---

[64] Haarlems Dagblad, 21-4-1931, S. 15
[65] Trouw, 12-5-1973, S. T23
[66] Het Damspel, 19-5-1936, Nr. 21, S. 204
[67] **MALLET, Pierre** (1668) Op. cit.

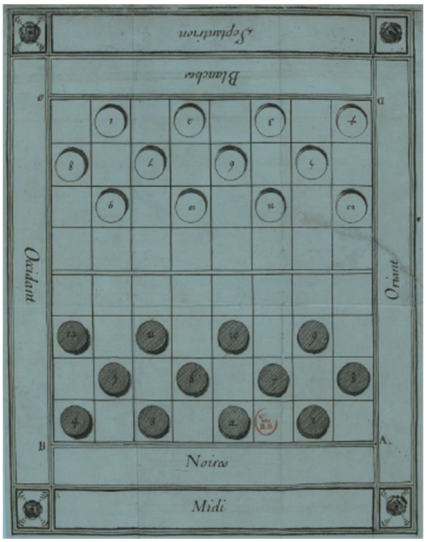
Das Buch von Mallet hat keine Diagramme von Stellungen oder Problemen; der Königsingenieur Mallet spricht über alles außer das Damespiel. Mallet erwähnt auch das Damespiel (jeu des dames) wie in Spanien.

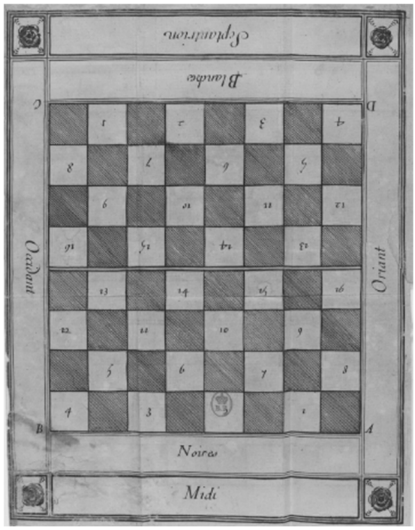
Im Laufe der Zeit ändert sich dieser Begriff in Frankreich von *jeu des dames* zu *jeux de dames* und *jeu de dames* und in Spanien *juego de las damas* zu *juego de damas.* Die lange Diagonale ist auf der linken Seite und der Name der französischen Bauern (Steine) ist *dames simples* oder *pions,* während ein gekrönter Bauer (Stein) *dame damée* genannt wird.

Das folgende Buch über spanische Damespiele ist von 1591, geschrieben von Pedro Ruiz Montero [68] und ebenfalls in Valencia veröffentlicht. Hier beobachten wir, dass sie nun mit Zahlen auf den verschiedenen Feldern arbeiten.

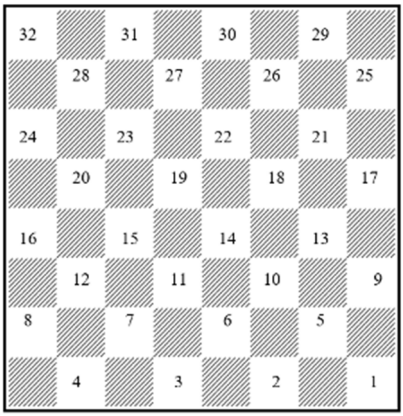
---

[68] **RUIZ MONTERO, Pedro** (1591 Libro del Juego de Damas, vulgarmente nombrado el marro, compuesto por Pedro Ruiz Montero natural de la ciudad de Cordova, y vezino de Lucena. Dirigido al muyillustre señor don Pedro de Castro. Con Privilegio. Impresso en Valencia en casa de Gabriel Ribes.





Position und notation im Buch von Mallet



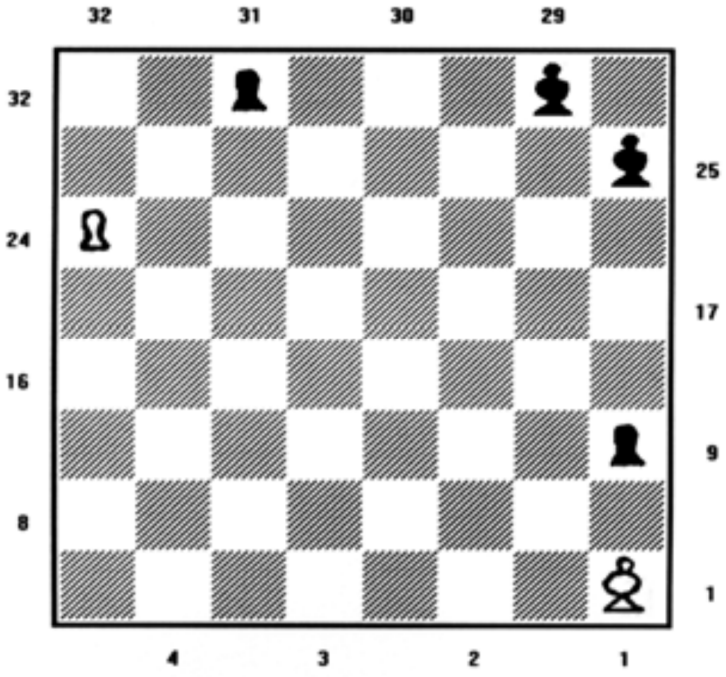
Die schwarzen Spielfiguren belegen die Felder 21 bis 32, die weißen Spielfiguren die Felder 1 bis 12. Die Schwarzen beginnen das Spiel. Es war üblich, Dame gegen Dame (*dama a dama*) zu spielen, d.h. die

Schwarzen hatten in der Ausgangsstellung eine Dame[69] auf Feld 30 und die Weißen einen Dama auf Feld 3. Jeder Spieler hatte 11 Bauern auf den anderen angegebenen Feldern. Jetzt verstehen wir, warum die Figuren auf 3 und 48 auf dem universellen Brett mit 100 Feldern in den Niederlanden gekrönte Figuren oder Damen (kroonschijven) genannt werden, denn dieser Begriff stammt aus dem spanischen Spiel.

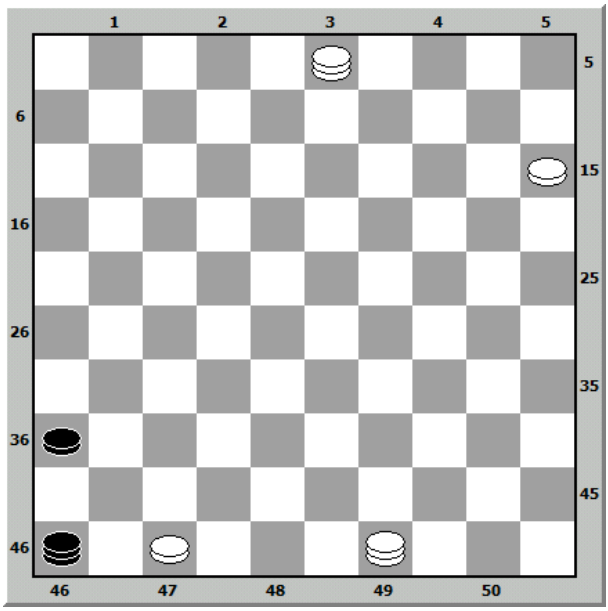
Pedro Ruiz Montero muss ein sehr guter Damespieler gewesen sein, denn im Manuskriptvon Alonso Guerra (Guerra, 1595), das sich heute im Besitz von Victor Cantalapiedra Martín in Valladolid befindet, sagt Guerra, dass Pedro Ruiz Montero den Spitznamen Der Marro hatte. Es ist seltsam, dass andere Autoren, wie Lorenzo Valls (1597) und Juan de Timoneda von *Marro de Punta* sprechen, während Pedro Ruiz Montero in seinem Buch kurz als *Der Marro* auftaucht. Auf Seite 24 des Werkes von Ruiz Montero finden wir den nächsten Satz:

> Otra que viene a ser tabla, aunque está en el libro que se imprimió en Valencia antiguamente, y la pone ganada, y yo hallo que es tabla sin ningun remedio por lo que lo dare a entender.
>
> **Lose Übersetzung:**
>
> Eine andere, die zu einem Unentschieden kommt, obwohl sie in dem Buch steht, das vor langer Zeit in Valencia gedruckt wurde, und es als Gewinn ausgibt, und ich finde, das ist sicher ein Unentschieden, so dass ich es verständlich machen werde.

[69] **TIMONEDA, Juan** (1635) Op. cit.
GARCÍA CANALEJAS, Juan (1650) Libro del Juego de las Damas, dividido en tres tratados. Zaragoza, p. 57



Das älteste Finale in der Geschichte des Damespiels



Final auf ein Brett mit 100 Feldern gezogen

Die Stellung im Diagramm wurde von *Kruijswijk* auf einem Brett mit 100 Feldern mit dem nächsten Sieg gespielt:
47-42! Mit zwei Varianten:
I. 46-23; 42-38, 36-41; 15-10 und 3-14. II. 36-41, 49-32, 41-47; 32-5 und 3-14!

Kruijswijk schreibt diese Stellung[70] dem ersten Autor eines Damespielbuchs im Jahr 1547 zu. Es wurde in Valencia veröffentlicht, wo 1474 der erste spanische Druck installiert wurde. Spanien war das Land, in dem das Damespiel mit der Regel der Pflicht zum Schlagen zu blühen begann. Das spanische Damespiel zeichnet sich laut Kruijswijk durch zwei moderne Regeln aus: den obligatorischen Sprung, um das meiste zu schlagen, und die lange Dame (Dama).

[70] **KRUIJSWIJK, Karel Wendel** (1966) Het Damspel, KNDB.

Pedro Ruiz Montero sagt in seinem Buch, dass die Stellung zu einem Remis führt, aber Jahre später wurde bewiesen, dass die schwarze Stellung in der Tat ein Gewinn war. Es ist interessant zu sehen, dass der spanische Damespieler Lorenzo Valls[71] in seinem Buch von 1597 verschiedene Stellungen von Pedro Ruiz Montero korrigiert, aber kein spanischer Autor aus dem 17., 18. Und 19. Jahrhundert bezieht sich auf das Buch von Juan de Timoneda.

Bemerkenswert ist, dass Alonso Guerra in seinem Manuskript von 1658 Pedro Ruiz Montero mit dem Spitznamen Der Marro[72] bezeichnet. Dieses Manuskript (Guerra, 1658) befindet sich im Besitz des Damespielers Victor Cantalapiedra Martín aus Valladolid. Fünf Stellungen aus dem Werk von Alonso Guerra wurden in einem portugiesischen Damespiel-Bulletin (1984-1985) entdeckt. Diese Stellungen wurden von Cantalapiedra geliefert. Die Stellungen 6 bis 8 waren seit Jahren bekannt und im Buch von Viergever[73] enthalten. Alle 8 Stellungen sind in der letzten Ausgabe[74] von Viergever aufgeführt. Cantalapiedra hat keine weiteren Kompositionen veröffentlicht. Da die Stellungen von Alonso Guerra nur schwer in Büchern zu finden sind, werde ich sie im Folgenden wiedergeben, da einige von ihnen als Problemmotive verwendet werden.

---

[71] **VALLS, Lorenzo** (1597) Libro del Juego de las Damas, por otro nombre el Marro de Punta, Valencia.

[72] **GUERRA, Alonso** (1658) Libro para jugar a las damas, compuesto por el Licenciado Alonso Guerra, natural de la Villa de Ossuna, en el Andaluzia. Reduzido assimismo en este mesmo estilo por el dicho LdoDon Diego de Argomedo. En este año de 1658.

[73] **VIERGEVER, Jaap** (1983) Eindspel-encyclopedie, Band 1: Eindspelkom-posities uit de Spaanse damspelliteratuur, S. 43

[74] **VIERGEVER, Jaap** (1996) Eindspel-encyclopedie, Volume 1: Eindspelkomposities uit de Spaanse en Portugese damliteratuur. Boeken en tijdschriften tot en met 1946. In Zusammenarbeit mit Govert Westerveld, S. 18

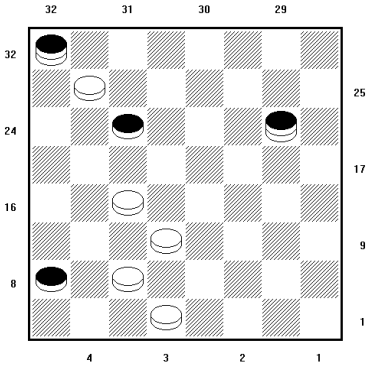


Diagramm 1

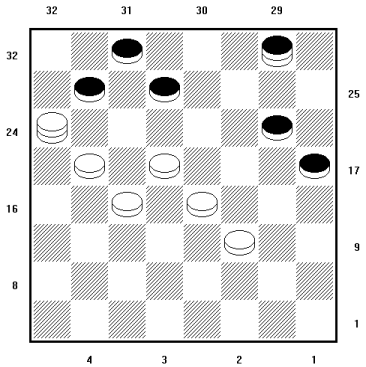


Diagramm 2

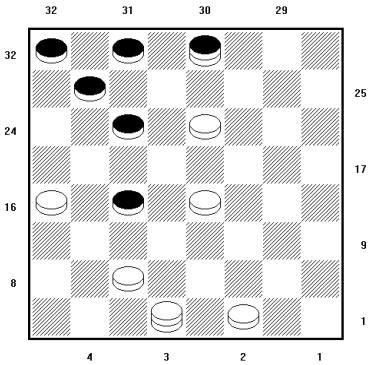


Diagramm 3

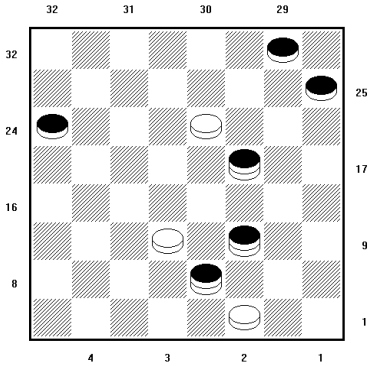


Diagramm 4

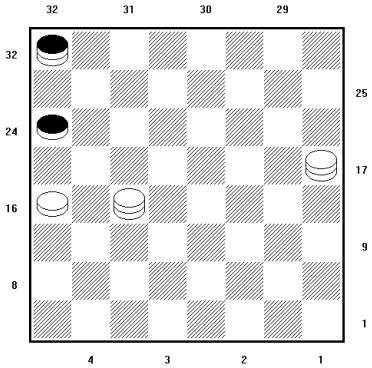


Diagramm 5

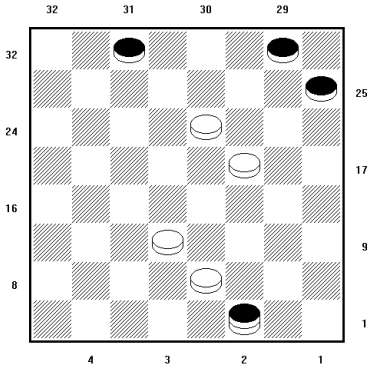


Diagramm 6

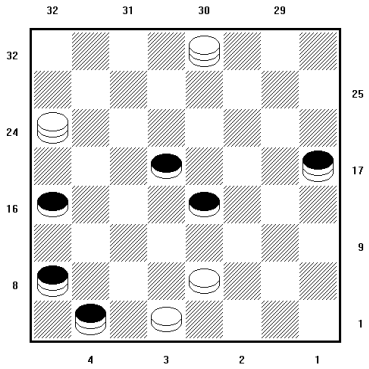


Diagramm 7

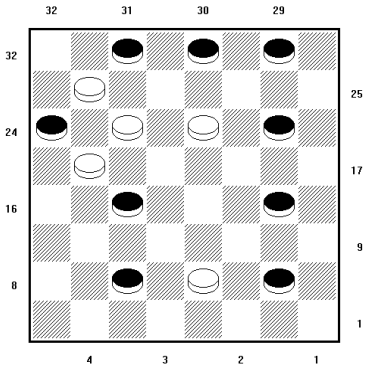


Diagramm 8

Die Stellungen 2, 3 und 4 sind auch in Timonedas Buch, die Positionen 1 und 8 sind ähnlich wie die in Timonedas Buch. Position 6 ist praktisch identisch mit der von Antonio Miron y del Castillo, einem Autor, der auch in Timonedas Werk vorkommt. Stellung 7 ist eine einfachere Form von García[75]. Position 1 ist neu und erfinderisch, wie von Cantalapiedra beschrieben. Nach den Angaben des Bibliophilen Cantalapiedra[76] gibt es 9 Guerra-Probleme, die auch in Timonedas Buch vorkommen. Alonso Guerra kannte die in Timonedas Werk erwähnten Damespiel-kompositionen und kopierte deshalb mehrere Kompositionen. Zwei weitere spanische Damespielmanuskripte aus dem XVIII Jahrhundert geben uns mehr Informationen über die Damespieler und Autoren des XVII Jahrhunderts und werden derzeit untersucht.

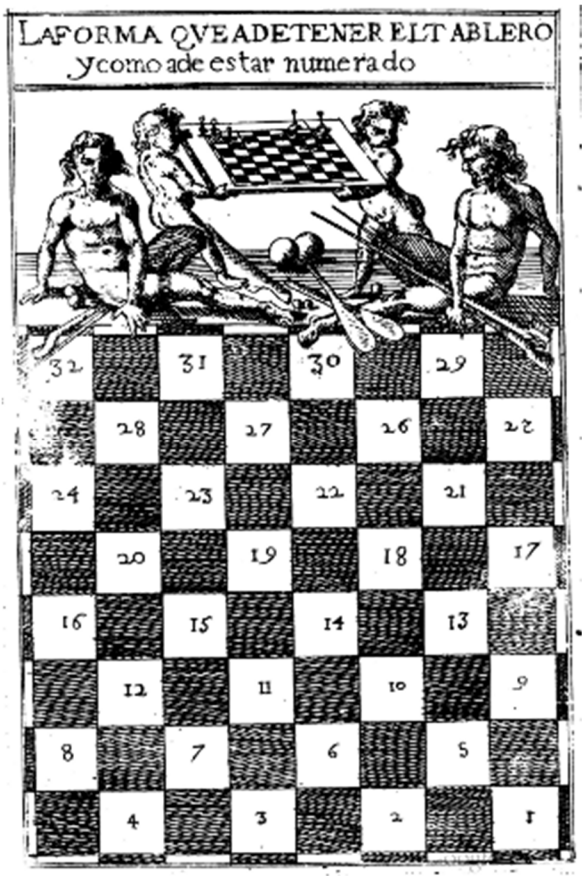
Das Buch von Juan García Canalejas aus dem Jahr 1650 zeigt sogar 30 Eröffnungen, in denen jeder Spieler zu Beginn der Partie zwei Damen und 10 Bauern hat[77]. García Canalejas nennt das Spiel im Jahr 1650 noch *Juego de las damas,* aber im Buch von Joseph Carlos Garcez y de

---

[75] **GARCÍA CANALEJAS, Juan** (1650). Libro del Juego de las Damas, Op. cit.
[76] **WESTERVELD, Govert** (1997) "La influencia de la reina Isabel la Católica..., Op. cit.
[77] **GARCÍA CANALEJAS, Juan** (1650) Libro del Juego de las Damas, Op. cit. p. 57

la Sierra Boil de Arenos[78] von 1684 ändert sich der Name in *juego de damas*.

Wir beobachten ein Damebrett mit Bauern und Damen in einer Zeichnung im Buch von Garcez. Zu dieser Zeit wurde das Spiel noch nicht mit Scheiben gespielt und die Spieler spielten auf den weißen Feldern. Das Spielen auf den weißen Feldern hatte den Vorteil,dass die Spieler im schwachen Licht der Nachmittage und Abende die Bauern und Damen auf dem Brett sehen konnten.



Draughts board in the book of Garcez, 1684

[78] **GARCEZ Y DE LA SIERRA BOIL DE ARENOS**, Joseph Carlos (1684) Libro nuevo, Juego de damas

Genau wie Juan García Canalejas zeigt das Buch von Garcez 100 Eröffnungen, in denen jeder Spieler eine Dame auf den Feldern 3 oder 30 und 11 Bauern hat. Garcez zeigt 27 Eröffnungen, in denen jeder Spieler zu Beginn der Partie zwei Damen und 10 Bauern hat.Es ist das erste spanische Buch, das von einem Vorteil spricht, also einen Bauern zu Beginn der Partie zu verschenken. Wir finden keine anderen Damespielbücher in Europa,außer dem aus dem XVII Jahrhundert. Wir müssen bis zum XVIII. Jahrhundert warten, um ein deutsches Damespielmanuskript[79] im Jahr 1700 und ein gedrucktes deutsches Buch im Jahr 1744 zu sehen[80]. Die Franzosen brachten im Jahr 1723 das zweite gedruckte Damespielbuch heraus[81], aber der Autor hat einen spanischen Namen. Das erste englische Buch[82] erschien 1756 und das erste niederländische Buch[83] (100 Quadrate) im Jahr 1785. Es ist ziemlich seltsam, dass das erste Damespielbuch in Italien erst 1800 von einem unbekannten Autor erschienen ist[84].

---

[79] **SCHMIDT, Johann Wolfgang** (1700) Unterschiedliche Spiele und Vorstellungen des weitberühmten Damspiels, - denen Liebhabern zu ehren, welche schon etwas Wissenschaft davon haben.- Nürnberg (Manuskript).

[80] **F.T.V.** (1744) Das erklärte Damen-spiel,- "oder erster Versuch einer kunst-mäszigen und ausführlichen Anweising zu solchem Spiele um damitelbe niemals zu verlieren". Magdeburg.

[81] **CAVALLERO DEL QUERCETANO, Diego** (1727) L'Égide de Pallas- "ou théorie et pratique du jeu de dames", Paris.

[82] **PAYNE, William** (1756) An introduction to the game of Draughts, containing fifty select games, together with many critical situations for Drawn games, won games, and fine strokes. Das Ganze ist für dieUnterweisung junger Spieler in diesem unschuldigen und reizvollen Vergnügen bestimmt, London. (Männer (Steinen) und König (Dame). Beobachten Sie die Damen: Ein früher Name für das Spiel in Großbritannien, offenbar aus dem Französischen übernommen. Kear's Sturges gibt an, dass die folgende Definition in Cotgrave's French Dictionary, das 1650 in London veröffentlicht wurde, zu finden ist: "'Dames-The playe on the outside of apaire of tables called draughts."

[83] **EMBDEN, Ephraim van** (1785) Verhandeling over het damspel, Amsterdam.

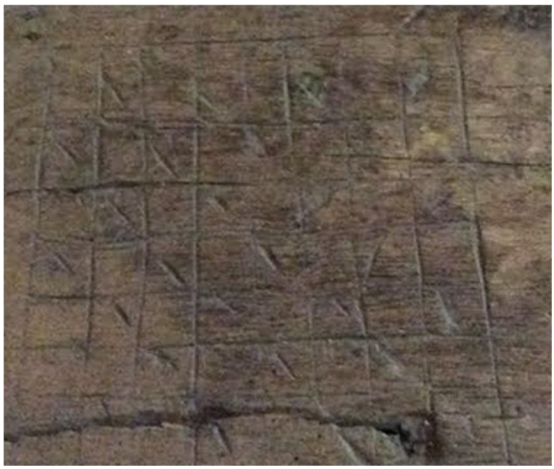
[84] **UNBEKANNTER AUTOR** (1800) Giuoco cosi detto della dama spiegatgo in tutte le sue parti, Milano.

Das erste Damespielbuch mit 100 Feldern erschien 1770 in Frankreich und wurde von Manoury[85] geschrieben. Es gibt ein friesisches Damespiel, das auf einem 100-Quadrate-Brett gespielt wird. Die Spieler können gerade, diagonal, vorwärts und rückwärts ziehen.Es sieht aus wie ein altes Alquerque-12, aber auf einem 100-Felder-Brett.

Das Westfriesische Museum in Hoorn bewahrt das älteste 100-Felder-Damespiel der Welt aus dem Jahr 1696 auf. Wir wissen jedoch nicht, welches Spiel auf diesem Brett gespielt wurde, ob es das universelle 100-Quadrat-Spiel oder das friesische 100-Quadrat-Spiel war. Im alten Gefängnis von Enkhuizen aus dem Jahr 1612 befindet sich ein geschnitztes Schachbrett mit 64 Feldern ohne dunkle Felder auf dem Boden. Das Brett wurde wahrscheinlich von den Gefangenen zum Damespiel benutzt.

100 Felder Damespielbrett im alten Gefängnis von Enkhuizen

[85] **MANOURY** (1756) Traité du Jeu de dames. Paris



Das Schachbrett im alten Gefängnis von Enkhuizen

Kerbung an der Eingangsbank der Kirche von
Santa María de Navamorcuende
Foto: Mit freundlicher Genehmigung von © José Luis Lozano Egea

Ich erfuhr von einem Damebrett, das in die Eingangsbank einer Kirche in Spanien geschnitzt wurde. José Luis Lozano Egea war so freundlich, Fotos von diesem geschnitzten Brett zu machen. Wir stellen fest, dass die lange Diagonale hier auf der linken Seite ist und das entspricht nicht dem spanischen Damespiel, wo die lange Diagonale auf der rechten Seite ist. Es ist auch möglich, dass diese Tafel von ausländischen Soldaten geschnitzt wurde oder dass der Eingang der Kirche aus wieder verwendeten Steinen gebaut wurde.

1.1 Bibliographie

BAKKER, GERARD (1983). Draughts magazine *Het Nieuwe Damspel,* Utrecht.

BAKKER, GERARD (1987). Draughts magazine *Het Nieuwe Damspel,* Utrecht.

BAKKER, GERARD (1989) Draughts Magazine *Het Nieuwe Damspel,* Utrecht (Holland), p 33

BAKKER, GERARD(1990) Draughts Magazine *Het Nieuwe Damspel,* Utrecht (Holland), p. 22

BAKKER, GERARD (1992) Middeleeuws dammen? (Medieval draughts?). In: *Het Nieuwe Damspel*, issue 3.

BAKKER, GERARD (2000) Van der Stoep gecorrigeerd. In: "De Problemist", issue 60, February.

BELL, ROBERT CHARLES. (1960) Board and table games from many civilizations, New York, Vol. 1.

BERGER, FRIEDRICH (2004) From circle and square to the image of the world: A possible interpretation for some petroglyphs of merels boards. In: Rock Art Research, Volume 21, Number 1.

BRANCH, WILLIAM SHELLEY (1911).The history of checkers from the earliest known date. Its evolution and growth, Cheltenham, England. Written for Pittsburg Leader between October 8, 1911 - April 14, 1912.

CALCAGNINUS, CAELIUS (1544) *De Calculis* in Opera aliquot. Basel.

CALVO, RICARDO (1991). Valencia, Birthplace of Modern Chess. In: New in chess, No. 7, pp. 82-87 and 89.

CALVO, RICARDO (1992) Valencia, Geburtstätte des modernen Schachs. Schach-Journal. Berlin. Núm. 3:34-46

CALVO, RICARDO & MEISSENBURG, EGBERT (1995) Valencia und die Geburt des neuen Schachs. Internationales Forschungszentrum Kulturwissen-schaften, Wien, pp 77-89

CAVALLERO DEL QUERCETAN, DIEGO (1727). L'Égide de Pallas- "ou théorie et pratique du jeu de dames", Paris.

EMBDEN, EPHRAIM VAN (1785). Verhandeling over het damspel, Amsterdam.

FICORONI, F. DE (1734) 1 tali ed altri strumenti lusori degli antichi Romani, Roma

F.T.V. (1744) Das erklärte Damen-spiel,- “oder erster Versuch einer kunst-mäszigen und ausführlichen Anweising zu solchem Spiele um dasselbe niemals zu verlieren”. Magdeburg.

GARCÉZ Y DE LA SIERRA BOIL DE ARENOS, JOSEPH CARLOS (1684). Libro nuevo, Juego de damas - Madrid.

GARCIA CANALEJAS, JUAN (1650). Libro del Jugo de las Damas, Zaragoza.

GARZÓN ROGER, JOSÉ ANTONIO (2001), En pos del incunable perdido. Francesch Vicent: Llibre dels jochs partitis dels schachs, Valencia, 1495. (Prólogo Dr. Ricardo Calvo). Biblioteca Valenciana. ISBN 84-482-2860-X.

GARZÓN ROGER, JOSÉ ANTONIO (2004) Scachs d’amor. The definitive Proof of the Valencian Origins of Modern Chess. In WESTERVELD, GOVERT (2004) La reina Isabel la Católica, Op. cit.

GARZÓN ROGER, JOSÉ ANTONIO (2005a). El regreso de Francesch Vicent: la historia del nacimiento y expansión del ajedrez moderno. (Prólogo Anatali Karpov). Generalitat Valenciana, Conselleria de Cultura, Educació i Esport: Fundació Jaume II el Just, Valencia. ISBN 84-482-4193-2 (Spanish edition).

GARZÓN ROGER, JOSÉ ANTONIO (2005b). The Return of Francesch Vicent: the history of the birth and expansion of modern chess; translated by Manuel Pérez Carballo. (Foreword Anatali Karpov). Generalitat Valenciana, Consellería de Cultura, Educació i Esport: Fundación Jaume II el Just, Valencia. ISBN 84-482-4194-0 (English Edition).

GARZÓN ROGER, JOSÉ ANTONIO (2010) Nuevos documentos relativos a la afición de los Reyes Católicos al ajedrez. In: Luca D’Ambrosio et al. (Ed), Publicación Jubilar en honor de Alessandro Sanvito. Contribuciones internacionales sobre Historia y Bibliografía del ajedrez. Vindobono.

GUERRA, ALONSO (1658) Libro para jugar a las damas, compuesto por el Licenciado Alonso Guerra, natural de la Villa de Ossuna, en el Andaluzia. Reduzido assimismo en este mesmo estilo por el dicho Ldo Don Diego de Argomedo. En este año de 1658.

HOMO LUDENS (1994): Der spielende Mensch IV, Internationale Beiträge des Institutes für Spielforschung und Spielpädagogik an der Hochschule "Mozarteum" - Salzburg. Herausgegeben von Prof. Mag. Dr. Günther C. Bauer.

HYDE, Thomas (1694). De Ludis Orientalibus, Oxford. Volume II.

JANSEN, ROB (1991) Draughts Magazine *Hoofdlijn*, Amsterdam.

KRUIJSWIJK, KAREL WENDEL (1966a). Algemene historie en bibliografie van het damspel, Den Haag.

LUCENA, LUIS RAMIREZ DE (1497). Repetición de amores e arte de Axedres con CL Juegos de Partido. Salamanca. Edición J.M. de Cossio, Madrid 1953

MALLET, PIERRE (1668). Le jeu des dames - *Avec toutes les maximes et régles, tant générales que particuliéres, qu'il faut observer an icelui. Et la métode d'y bien jouer".* - Paris.

MANOURY (1756) Traité du Jeu de dames. Paris

MEHL, JEAN-MICHEL (1990) Les jeux au royaume de France du XIIIe au d´but du XVIe siècle, Ediitons Fayard.

MOURIK, WIM VAN (2007) 100 jaar later en nog geen foto. In: Het Damspel, Nº 4, part 1.

MOURIK, WIM VAN (2007) 100 jaar later en nog geen foto. In: Het Damspel, Nº 5, part 2.

MOURIK, WIM VAN (2019). An iconography of draughts. 260 Seiten.

MURRAY, HAROLD JAMES RUTHVEN. (1952) A history of Board-games other than chess, Oxford.

NEBRIJA, ANTONIO DE (1495). Dictionarium hispano-latinum, Salamanca. Nachdruck 1951 von der Real Academia Española -Diccionario Romance (español) in Latein. Es gibt bekannte Ausgaben dieses Buches in: 1494? Evora; 1503 Sevilla; 1506 Paris, und 1513 Madrid).

PAYNE, WILLIAM (1756). An introduction to the game of Draughts, containing fifty select games, together with many critical situations for Drawn games, won games, and fine strokes. The whole designed for the instruction of young players, in this innocent and delightful amusement, London.

PÉREZ DE ARRIAGA, JOAQUÍN (1997) *Lucena. El incunable de Lucena*: Primer arte de ajedrez moderno. Madrid: Polifemo

PRATESI, FRANCO (1993) Draughts Magazine *Hoofdlijn,* Amsterdam.

PRATESI, FRANCO (1996) Il Manoscritto Scacchistico di Cesena. In: Scacchi e Scienze Aplicate. Supplement to issue 2, fascicle 16, 16 pages, Venice.

PRATESI, FRANCO (1996) Misterioso, ma oggi un po' meno. In: Informazione Scacchi, 4. Bergamo.

PRATESI, FRANCO (1996) Damasport, Number 3.

PRATESI, FRANCO (1998) Dammen voor de hogere standen. In: Dutch draughts magazine *De Problemist*, issue 1, February.

ROBERTI, GIORGIO (1995) I giochi a Roma di strada e di osteria. Edition Newton Compton, Roma.

RUIZ MONTERO, PEDRO (1591). Libro del Juego de las Damas, vulgarmente nombrado el marro, Valencia.

RUITER, JAN DE (2018). Aris de Heer: De grootste dammer uit de 19e eeuw. In: http://draughtshistory.hoofdlijn.nl/index.php/bekende-dammers/aris-de-heer

SANVITO, ALESSANDRO (2002) Das Rätsel des Kelten-Spiels. In: Board Game Studies, Number 5.

SCHMIDT, JOHANN WOLFGANG (1700). Unterschiedliche Spiel und Vorstellungen des weitberühmten Damspiels, - *denen Liebhabern zu ehren welche schon etwas Wissenschaft davon haben*.- Nürnberg (manuscript).

STOEP, ARIE VAN DER (1984) A history of draughts: with a diachronic study of words for draughts, chess, backgammon, and morris.

STOEP, ARIE VAN DER (1993) Draughts Magazine *De Problemist,* Amersfoort (Holland), p. 86

STOEP, ARIE VAN DER (1994) Een schaakloze damhistorie (A chessless draughts history).

STOEP, ARIE VAN DER (1997) "Over de herkomst van het woord damspel" (about the origin of the French game name jeu de dames). Doctoral dissertation at the University of Leyden.

STOEP, ARIE VAN DER (2005) Draughts in relation to chess and alquerque. https://draughtsandchesshistory.com/biography-2/ 21-4-2021

STOEP, ARIE VAN DER (2006) Vierduizend jaar dammen. In: Het Damspel, number 5, pp. 16-17

STOEP, ARIE VAN DER (2006?) Four thousand years draughts (checkers) In: http://alemanni.pagesperso-orange.fr/history.html

STOEP, ARIE VAN DER (2021) http://windames.free.fr/history.html - 19-4-2021

STOEP, Arie van der; RUITER, Jan de: MOURIK, Wim van (2021). Chess, Draughts, Morris & Tables. Position in Past & Present. 369 Seiten.

TIMONEDA, JUAN DE (1547/1635). Libro llamado Ingenio, el qual trata del Juego del Marro de punta", hecho por Juan de Timoneda, Dedicado al Mvy magnifico Senñor don Ynnigo de Losca Capitan en las Galeras de Españna. Al qual se han annadido ocho trechas de mucha primor, por Antonio Miron y del Castillo, Tolosa. En casa de Juan Boude, impresor ordinario de su Majestat.

TORQUEMADA, ANTONIO DE (1547) El ingenio, ò juego de Marro, de punta, ò Damas. Valencia. (Hat nie existiert).

UNKNOWN AUTHOR (1800) Giuoco cosi detto della dama spiegatgo in tutte le sue parti, Milano.

VALLS, LORENÇO (1597). Libro del Juego de las Damas, por otro nombre el Marro de Punta, Valencia. - (Biblioteca del Palacio, Madrid).

VICENT, FRANCESCH (1495). Libre dels joch partitis del Scachs en nombre de 100 ordenat e compost per mi Francesh Vicent, nat en la ciutat de Segorbe, criat e vehí de la insigne e valeroso ciutat de Valencia. Y acaba: A loor e gloria de nostre Redemtor Jesu Christ fou acabat lo dit libre dels jochs partitis dels scachs en la sinsigne ciutat de Valencia e estampat per mans de Lope de Roca Alemany e Pere Trinchet librere á XV días de Maig del any MCCCCLXXXXV.

VIERGEVER, JAAP (1983) Eindspel-encyclopedie, Volume 1: Eindspelkom-posities uit de Spaanse damspelliteratuur.

VIERGEVER, JAAP (1996). Eindspel-encyclopedie, deel 1: Eindspelkomposities uit de Spaanse en Portugese damliteratuur. Boeken en tijdschriften tot en met 1946.

WESTERVELD, GOVERT (1987) International Dama News. From Spain. In: Dutch Draughts Magazine “Het Nieuwe Damspel”, issue 3, July-September.

WESTERVELD, GOVERT (1990). Las Damas: Ciencia sobre un tablero. Tomo I. Editor: PPU S.A., ISBN 84-7665-697-1 (With the collaboration of Florentina Navarro Belmonte).

WESTERVELD, GOVERT (1992) Libro llamado ingenio...juego de marro de punta: hecho por Juan Timoneda.

WESTERVELD, GOVERT (1993) Draughts Magazine *De problemist,* Amersfoort (Holland), pp. 131-132

WESTERVELD, GOVERT (1994) Draughts Magazine *De problemist,* Amersfoort (Holland), pp. 77-79

WESTERVELD, GOVERT (1994) Historia de la nueva dama poderosa en el juego de Ajedrez y Damas. (History of the new powerful Queen in the game of chess and draughts), pages 103-124. Homo Ludens: Der spielende Mensch IV, Internationale Beiträge des Institutes für Spielforschung und Spielpädagogik an der Hochschule "Mozarteum" - Salzburg. Herausgegeben von Prof. Mag. Dr. Günther C. Bauer.

WESTERVELD, GOVERT (1995) Draughts Magazine *De problemist,* Amersfoort (Holland), pp. 6-7

WESTERVELD, GOVERT (1997). De invloed van de Spaanse koningin Isabel la Católica op de nieuwe sterke dame in de oorsprong van het dam- en modern schaakspel. Spaanse literatuur, jaren 1283-1700. In Zusammenarbeit mit Rob Jansen (Amsterdam).

WESTERVELD, GOVERT (2004). La reina Isabel la Católica, su reflejo en la dama poderosa de Valencia, cuna de ajedrez moderno y origen del juego de damas. En colaboración con José Antonio Garzón Roger, Valencia. Generalidad Valenciana, Secretaria Autonómica de Cultura, pp. 1-2. Die englische Übersetzung hier stammt von Dana Gynther.

WESTERVELD, GOVERT (2013). The History of Alquerque-12. Spain and France. Volume I. 388 pages. Lulu Editors.

WESTERVELD, GOVERT (2015). El Ingenio ó Juego de Marro, de Punta ó Damas de Antonio de Torquemada. 228 pages. Lulu Editors.

WESTERVELD, GOVERT (2015). The History of Alquerque-12. Remaining countries. Volume II. 436 pages. Lulu Editors.

WESTERVELD, GOVERT (2015). The Birth of a new Bishop in Chess. 172 pages. Lulu Editors.

WESTERVELD, GOVERT (2018). History of Alquerque-12. Volume III. 516 pages. Lulu Editors.

WILKINSON, JOHN GARDNER (1878) The manners and customs of the ancient Egyptians. Edition of Samuel Birch, London.

2 Spanische historische Spuren

Während weiterer Studien stieß ich auf verschiedene Zweige des spanischen Damespiels in anderen Ländern. In diesem Kapitel möchte ich sie vorstellen.

2.1 Die ersten Spuren des Damespiels

Mehrere Historiker des Damespiels sind der Meinung, dass die ersten Spuren des Damespiels in Quellen zu finden sind, die viel älter als 1495 sind. Es ist daher wichtig, diese Referenzen zu kennen, und der Leser sollte wissen, dass ich mich an den Leitlinien des Forschers *Gerard Bakker* orientiere.

2.1.1 1050 Farisia

Kruijswijk (1966:68) hat dieses Wort ausführlich untersucht, als ihm die Daten von *Murray* (1913:497; 1952:74-75) bekannt waren. Dieses Spiel wurde von *Van der Linde* (1881, Anhang), Dozy (1849) und *Josef van Hammer-Purgstall* (1855, Band 6:663,760 und Band 7:874) untersucht. *Van der Stoep* (1979, Nr. 53-54) und *Bakker* (1980-83, Nr. 54-55) sehen diesen Hinweis nicht im Zusammenhang mit dem Damespiel.

2.1.2 1243 Philippe Mousket

Murray (1952:74) und *Kruijswijk* (1966:64) betrachten diesen Hinweis (Mousket, 1845) als einen Vorläufer des Damespiels. *Van der Stoep* (1979, Nr. 53-54) und *Bakker* (1980-83, Nr. 54-55) bestreiten diese Ansicht.

2.1.3 1369 Geoffrey Chaucer

Er verwendet das Wort fer(s). *Murray* (1952:72-82) und *Kruijswijk* (1966:62-63) halten *Chaucers* Hinweis (1369; 1957) für einen Vorläufer des Damespiels. *Van der Stoep* (1979, Nr. 53-54) und *Bakker* (1980-83, Nr. 54-55) teilen diese Meinung nicht. *Branch* (1912, 14 Jan) spricht von einem Schachspiel.

2.1.4 1380 Sir Ferumbras

Nach *Murray* (1952:75) ist dies die älteste Erwähnung des Damespiels. *Sir Ferumbras* (1879, Linien 2224/5) stammt aus dem Jahr 1380 und ist eine englische Übersetzung des französischen *Chanson de geste Fierabra* (ca. 1170), dessen Text sich in einer französischen Ausgabe (Sir Ferumbras, 1860) findet. *Kruijswijk* (1966:59) hat darüber ausführlich geschrieben. *Branch* (1911: 12. November) und *Van der Stoep* (1978, Nr. 43) zitieren diesen Hinweis ebenfalls. *Bakker* (1980-83, Nr. 54-55) distanziert sich von dieser Möglichkeit der ersten Entwürfe.

2.1.5 1400 Die Zerstörung von Troia

Hier werden die Worte *the draghtes*, *the dyse*, *and other dregh games* (Benoit 1873, Verse 1619-1623) in einem Gedicht zitiert. Aus diesen Worten leiten *Murray* (1952:75) und *Kruijswijk* (1966:62) ein Damespiel ab. *Bakker* (1980-83, Nr. 54-55) sieht diese Möglichkeit nicht.

During further studies I came across different branches of Spanish draughts in other countries. The intention of this chapter is to present them.

2.2 Neue Brettspiele

Im 15. Jahrhundert werden in Europa neue Brettspiele entwickelt, wobei Frankreich und Spanien eine wichtige Rolle spielen. *Dr. Arie van der Stoep* und ich haben viel darüber geschrieben. Meine zahlreichen Werke, darunter die Damespielbücher, die ich in den letzten 30 Jahren veröffentlicht habe, können kostenlos heruntergeladen werden[86].

Bei mehreren Brettspielen, die etwas mit dem heutigen Damespiel zu tun haben, gab es zwei Möglichkeiten, die gegnerischen Figuren zu erobern: Springen und Klemmen.

2.2.1 Springen

Viele Brettbeschreibungen und alte Illustrationen werden als Damespiele bezeichnet, aber ich werde hier nur die wichtigsten um 1500 verwendeten Spiele erwähnen.

2.2.1.1 Alquerque-12

Die erste Erwähnung des Alquerque-12, bekannt als "De Vetula", findet sich in einem lateinischen Werk aus der ersten Hälfte des 13. Jahrhunderts (Fournival, 1225). Dann kommt Spanien ins Spiel, denn König Alfonso X. der Weise ließ in 1283 ein Spielebuch verfassen, in dem das Alquerque-12 mit den Regeln erscheint (Alfonso X., 1283). Das Spiel war in Spanien (Westerveld, 2013), Portugal (Westerveld, 2015) und Italien (Westerveld, 2015) sehr weit verbreitet, in Frankreich (Westerveld, 2013) und anderen Ländern (Westerveld, 2015) dagegen viel weniger. Das Alquerque-12 war ein Vorläufer des Damespiels.

[86] https://archive.org/details/@govertw

2.2.1.2 Andarraya - Spanien

Eine der verblüffendsten Entdeckungen in Bezug auf einen möglichen Vorläufer des Damespiels war die Entdeckung von *Rob Jansen* (Westerveld, 1992:83) über das Spiel *andarraya*. *Jansen* hat mehrere Hinweise gefunden, von denen der wichtigste aus der *europäisch-amerikanischen Universal Illustrated Encyclopedia* stammt, die wir hier unter der Etymologie des Wortes *andarraya* erwähnen (Encyclopedia 1987, Band 5:412).

Es war nicht leicht, herauszufinden, was genau das Spiel *andarraya* ist. Das Wort bedeutet im Grunde genommen "auf Linien gehen" und das ist alles. Es scheint sich um eine Art Damespiel gehandelt zu haben, aber in Ermangelung weiterer Informationen lässt sich nichts definitiv feststellen.

In der spanischen Literatur taucht das Wort laut der bereits erwähnten Enzyklopädie wie folgt auf:

> Andarraya (etim - del ar. marroqui attarracha, red., por la semejanza entre la figura de sus mallas y los cuadros del tablero) ant. juego que se hacia con piezas o piedras sobre un tablero semejante al de las damas.
>
> *Lose Übersetzung:*
>
> Andarraya (Etymologie - aus dem marokkanischen attarracha, Netz, aufgrund der Ähnlichkeit zwischen der Maschenfigur und den Quadraten des Brettes. Ein altes Spiel, das mit Spielsteinen oder Kieselsteinen auf einem Brett gespielt wird, das dem des Damespiels ähnelt.

Die erste Erwähnung von *andarraya* findet sich 1429 in einem Vers (decir contra aragoneses) des Dichters *Marquis de Santillana*, der der Pate des jüdischen Steuereintreibers *Juan Ramírez de Lucena* war.

Die zweite Erwähnung von *andarraya* findet sich in einem Vers von *Juan de Mena*, der Dichter des Königs II. von Kastilien

(1406-1454) war. An diesem Hof arbeitete als Steuereintreiber für Kastilien (Westerveld, 2015) der konvertierte Jude *Juan Ramírez de Lucena*, der Großvater von *Lucena* (Lucena, 1497), der 1497 in Salamanca ein Buch über Schach schrieb.

Die dritte Erwähnung von *andarraya* findet sich im Buch *Vita Beata* (Ramirez 1464/1483) von *Lucenas* Vater, der ebenfalls Juan Ramírez de Lucena hieß und zwischen 1466 und 1470 einer der Erzieher von Prinz *Ferdinand* war. Nach 1470 war *Juan Ramírez de Lucena* (Westerveld, 2013, 2015) Beichtvater und Botschafter der Katholischen Könige (Isabel und Ferdinand) und zwischen 1470 und 1474 war er viel in Frankreich, wo er sich um die Angelegenheiten der Katholischen Könige und König *Juans* des Königreichs Aragon sowie um die Angelegenheiten von Kardinal *Pedro González de Mendoza* kümmerte (Westerveld, 2015). Letzterer war ein Gönner von ihm und seinen anderen Brüdern. Der Botschafter *Juan Ramírez de Lucena* war der Mann, der vermutlich den französischen Begriff "Dame" nach Spanien brachte, und wir haben in dem Gedicht *Scachs d'amor* (Calvo, 1999; Westerveld, 2015) gesehen, dass die neue mächtige Dama um 1475 in Anlehnung an die spanische Königin *Isabel die Katholische* in das moderne Schach eingeführt wurde (Garzón, 2005) (Westerveld, 1987, 1990, 1994, 1997 und Westerveld /Garzón 2004). Auch der Läufer (Bischof) unterlag einem Wandel, und dieser Wandel basierte auf Kardinal *Pedro González de Mendoza* (Westerveld, 2015). Einer der unehelichen Söhne von *Juan Ramírez de Lucena* wäre nach meinen Recherchen um 1495 der Erfinder des spanischen Damespiels gewesen.

Das ist der Grund, warum sich meine Forschungen seit vielen Jahren um die Familie *Lucena* drehen. Die drei mutmaßlich unehelichen Söhne des apostolischen Protonotars *Juan Ramírez de Lucena* waren *Francesch Vicent, Fernando de Rojas* und *Gonzalo Fernández de Oviedo*. Diese Söhne beschäftigten sich mit dem Schreiben und Drucken von Büchern, allerdings immer unter verschiedenen Namen. Sie beschäftigten sich mit dem Schreiben von Büchern über Schach, *La Celestina* (Westerveld,

2006, 2008, 2009, 2020), und anderen Werken, die dann ihren Weg nach Spanien, Italien und Frankreich fanden. So war *Fernando de Rojas* in Spanien, *Francesch Vicent* in Italien und *Gonzalo Fernández de Oviedo* in beiden Ländern bis 1514. Letzterer hatte zu dieser Zeit sehr gute Beziehungen zu König *Ferdinand* und sollte danach nach Südamerika gehen und viele Werke schreiben. Er blieb in hohem Ansehen bei König *Karl dem Fünften* und später bei *Felipe dem Zweiten.* Die vorliegende Untersuchung stützt sich auf die Tatsache, dass *Gonzalez Fernández de Oviedo* nie den Kontakt zu *Fernando de Rojas* verloren hat und dass *Francesch Vicent*, der aller Wahrscheinlichkeit nach unter den Namen *Ludovico Vicentino degli Arrighi* und *Francisco Delicado* arbeitete, 1934 nach Spanien zurückgekehrt ist (Westerveld, 2016).

2.2.1.2.1 Türkisches Damespiel

Wir wissen also, dass das *andarraya* auf einem Brett gespielt wurde, das in etwa dem Schachbrett entsprach. Einen weiteren interessanten Hinweis finden wir in *Oudins* Wörterbuch (1607):

> Andaraia, une sorte de ieu d'eschets, et selon aucuns le ieu du damier.

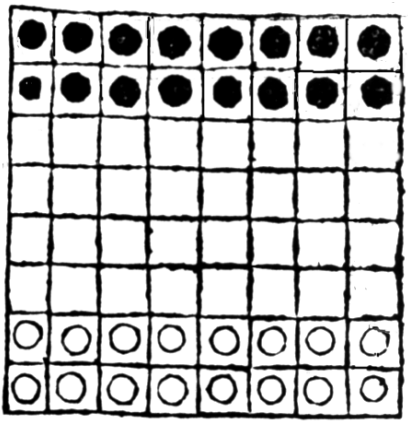
Oudin teilt uns also mit, dass es sich um eine Art Schachspiel handelte, und Hydes Diagramm zeigt in der Tat eine Ausgangsstellung der Figuren, wie wir sie vom Schachspiel her kennen. In diesem Fall allerdings nicht auf einem Schachbrett. Die ersten Damespiele, die um 1500 in den Handschriften von Cesena und Perugia auftauchen, sind ebenfalls auf einem Brett ohne abwechselnd farbige Quadrate dargestellt.

Gab es dieses türkische Damespiel bereits im 15. Jahrhundert und war es nicht das andarraya-Spiel, nach dem wir seit Jahrzehnten suchen?

Die spanischen Juden verließen Spanien 1492 in großer Zahl und viele ließen sich auf dem Balkan, in der Türkei und in Palästina nieder. Diese Länder standen unter osmanischer Herrschaft, das

sie mit offenen Armen empfing und ihnen große kulturelle und religiöse Freiheiten gewährte. Sultan *Bayeceto* war erstaunt, dass diese Könige dumm genug waren, sich solch fleißiger Menschen zu entledigen, und er nutzte ihren kulturellen Vorteil eifrig aus. Es begann mit dem Buchdruck.

Die Regeln des türkischen Damespiels wurden erstmals von *Hyde* (1694, Band II:174-189) beschrieben. Die türkischen Damesteine werden immer noch auf der griechischen Insel Kos (Dijk, 1987:70), in Ägypten (Murray, 1952:82), Israel (Bell 1979, Bd. 2:41,54), Libanon (Stoep 1989, Nr. 8:3-4) und Kenia (Mourik, 1980:18) gespielt, wo man mit Türmen spielt (Nijenhuis, 1979). Die Verwendung von Türmen im türkischen Damespiel wirft die Frage auf, ob das spanische Spiel Castro (=Burg) etwas damit zu tun haben könnte.



Das türkische Schachbrett von Hyde im Jahr 1694

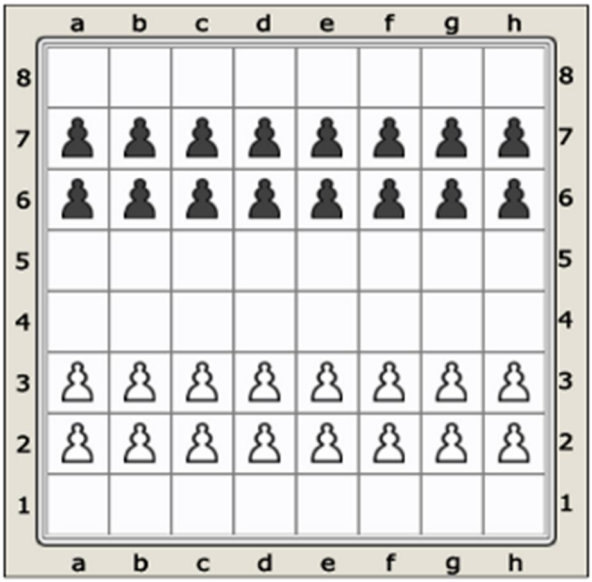
Eine leichte Variante des türkischen Damespiels ist das armenische Damespiel, das erstmals von *Balédent* (1887:81) beschrieben wurde. *Willi Schmidt* (1934:393-394) war der erste, der über die Regeln schrieb.

Ich hatte dem türkischen Damespiel zwei Artikel gewidmet (1988, 2:29 und 1991, 2:43), aber diese Möglichkeiten wurden durch die Studien von *Dr. Francesco Pratesi* (1991, 4:85 und 1992, 3:70-72) wirksam widerlegt. Der Fall war also nicht so einfach, wie er

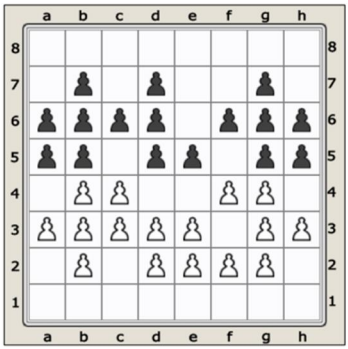
zunächst schien. Betrachtet man die Studie von *Pratesi* (1992, 3:70-72), so stellt man fest, dass er das türkische Spiel aufgrund mangelnder Daten nicht als vor dem 17. Jahrhundert existierend betrachten kann.

Nach *Yaşam* hat sich das Spiel im Laufe der Jahrhunderte zu verschiedenen Typen entwickelt, die von den Kreuzrittern in den Westen gebracht wurden. Die Art, die in Anatolien gespielt wurde, wurde Türkisches Damespiel genannt. Diese Art des Damespiels ist ein wichtiger Bestandteil der türkischen Kultur, die ihre Blütezeit während des Osmanischen Reiches hatte (YAŞAM 2016). Leider untermauert *Yaşam* seine Behauptungen nicht mit Dokumenten oder Verweisen auf die Antike.

Heutzutage sehen wir, dass die Ausgangslage des türkischen Damespiels eine andere ist (Shehab, 2018):



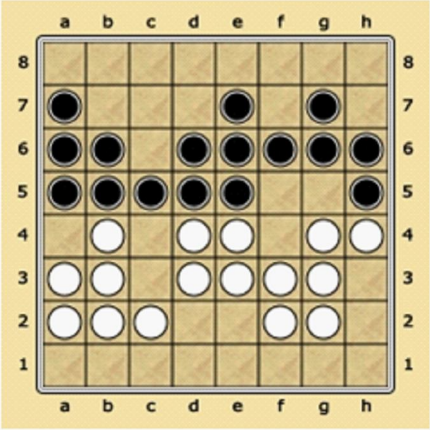
Im türkischen Damespiel, wie auch im internationalen Damespiel auf 100 Feldern, haben wir es mit schwierigen Kombinationen zu tun (Shehab, 2018:450).



1.	a3-a4	a5xa3
2.	c4-c5	c6xc4xc2xa2
3.	h3-h4	h5xh3xf3xf1
4.	e3-e4	a3xc3xe3xe1
5.	e4xe6xc6	g5xg3xg1
6.	c6-d6	f1xf5
7.	d6xd8	b5xb3
8.	d8xd3xa3xa7xe7xh7xh1xf1xa1xa5xg5xg8	

Das türkische Damespiel mit der langen spanischen Dame (neue mächtige Dame) wird immer noch mit Bauern gespielt. Dies spiegelt sich im aktuellen Namen "yos" wider, der als Stein wiedergegeben wird, sich aber auch auf einen Bauern (piyon) bezieht. Nicht nur die neue starke Dame, sondern auch die Namen Türk Dama und Türk Damasi verraten einen deutlichen spanischen Ursprung.

Mehmet Özerkman teilt uns über den Türkischen Damespielverband [87] mit, dass die älteste Aufzeichnung des türkischen Damespiels, die er in seinem Archiv hat, aus dem Jahr 1570 stammt.



[87] http://damaakademisi.com/bilinen-en-eski-dama-oyununun-cevabi/ 29-8-2021

Auch eine Lösung wurde angegeben:

1. a3-a4 a5xa3xc3xc1 2. b4-a4 h5xh3 3. a4-a5 a6xa4
4. f3-f4 h3xf3xf1 5. g2-g3 f1xf5 6. e3-f3 e5xe3xc3
7. g4-g5 g6xg4xg2 8. b2-c2 f5xf2xb2
9. a2xc2xc4xc6xa6xa8 d5xd3
10. a8xa3xf3xf7xd7xd2xh2xh7xe7xe1xb1xb8 1-0

Er informiert uns weiter, dass es sich um *San Süleyman den Zweiten*, den Sohn *Süleymans*, handelt. *Selim II*. (1524), auch *San Selim* oder *Sarhoş Selim* genannt, war der elfte Sultan des Osmanischen Reiches und der neunzigste Kalif von 1566 bis zu seinem Tod im Jahr 1574. Sultan *Selim II*. war ein Sohn von Sultan *Süleyman* und seiner Frau *Hürrem* Sultan. Im Alter von 42 Jahren bestieg er den Thron und blieb bis zu seinem Tod Sultan [88]. *Bülent Ayberk* schreibt ausführlich über die Kaffeehäuser und die Orte, an denen türkisches Damespiel in der Türkei gespielt wird. Das türkische Damespiel ist ein wichtiger Bestandteil der türkischen Kultur, die ihre Blütezeit während des osmanischen Reiches hatte. Damals hatte diese Art des Damespiels eine große Tradition, die bis in die heutige Zeit andauert. Die osmanischen Sultane zeigten so großes Interesse an diesem Spiel, dass sie echte Damespielmeister beschäftigten. Mit der Zeit ließ das öffentliche Interesse nach und die Spieler wurden weniger. Aber die Kultur des Damespiels ging nie ganz verloren. Diese Art des Damespiels hat bis heute überlebt und wurde mit Hilfe der türkischen Kaffeehäuser, die eine wichtige Funktion bei der Bewahrung der Kultur haben, von einer Generation zur nächsten weitergegeben (Ayber, 2016).

Dame

Not only the long Spanish dama (new powerful dama), but also the names *Türk Dama* and *Türk Damasi* reveal a clear Spanish origin.

---

[88] Mit Dank an meinen Bruder Bertus Westerveld, der seit über 35 Jahren in der Türkei lebt und die notwendigen Nachforschungen über die Kaffeehäuser anstellte und mir bei der Übersetzung aus dem Türkischen half.

Bauern

Türkisches Damespiel wird immer noch mit Bauern gespielt. Dies spiegelt sich in der heutigen Bezeichnung "yos" wider, die als Stein wiedergegeben wird, sich aber auch auf eine Spielfigur (piyon) bezieht.

Essen

Das spanische Wort für Fangen ist "comer" (essen), und wir finden es auch im türkischen Damespiel in dem Wort "yemek".

> Türkisch:
> Eğer iki rakip pul yan yana gelirse sıra kendisinde olan oyuncu o taşı *yemek* zorundadır. Bunun için pullar bitişik karelerde olmalı ve yenecek pulun arkası boş olmalı[89].
>
> Spanisch: (Lose Übersetzung)
> Si dos piezas del oponente se juntan, el jugador al que le toca el turno debe comerse esa pieza. Para ello, las fichas deben estar en casillas adyacentes y la parte posterior de la ficha que se va a comer debe estar vacía.
>
> Deutsch: (Lose Übersetzung)
> Wenn zwei gegnerische Steine zusammenkommen, muss der Spieler, der am Zug ist, diesen Stein essen. Dazu muss der Stein auf benachbarten Feldern stehen und die Rückseite des Steins, der gegessen werden soll, muss leer sein.

Haus

Im Spanischen heißt das Wort Quadrat "casa" (Haus), und dieses Wort findet sich im türkischen Damespiel in dem Wort "ev" wieder.

> Turkisch:
> Damada fazla taş yemek mecburiyeti vardır (Hurda-Çekme-Çarpma-Açmaz) gibi oyunlarda taş toplaması yapılmadan önce kaç taş alacağını ve toplama yapacağı taşını (Bu Dama da) olabilir *hangi haneye* koyacağını önceden deklere etmek durumundadır[90].

---

[89] https://bilgim.net/dama 28-8-2021

[90] http://damaakademisi.com/uluslararasi_turk_damasi_sampiyonasi/uluslararasi-turk-dama-sampiyona-kurallari/ 28-8-2021

Spanisch: (Lose Übersetzung)
En las damas están obligadas a comer más piezas (Hurda-Çekme-Çarpma-Açmaz) y antes de recolectar piezas, deben declarar de antemano cuántas piezas recolectará y en qué casa pondrá la pieza que está capturanda. (Damas también).

Deutsch: (Lose Übersetzung)
Bei Spielen wie dem Damespiel muss man mehr Steine essen (Hurda-Çekme-Çarpma-Açmaz), man muss im Voraus angeben, wie viele Steine man nimmt und in welches Haus man den gefangenen Stein legt (auch Dama), bevor man Steine sammelt.

2.2.1.3 Marro de Punta - Spanien

Pedro Ruiz Montero, der Autor des spanischen Damespielbuch von 1591, war als "El Marro" bekannt. Marro war also der Name des spanischen Damespiels im 16. Jahrhundert, und um das Spiel richtig darzustellen, verwendete man den Begriff *Marro de Punta*. *Punta* hatte hier die Bedeutung von diagonaler Richtung. Es handelte sich also um ein diagonales Spiel, im Gegensatz zum türkischen Damespiel, das nur eine orthogonale Richtung hatte.

Marro, der im Königreich Aragonien verwendete Begriff, war in Wirklichkeit ein anderes Wort für Alquerque, das im Königreich Kastilien verwendet wurde. Der Begriff *Marro de punta* tauchte wahrscheinlich nach 1495 allmählich als valencianischer Name in Spanien für das neue Spiel *Andarraya* auf (Westerveld, 1992:83), bei dem die Bauern an den Enden von vier Linien platziert wurden, wobei die neue Dame befördert wurde (Bakker, 1983:44 und 1987:42-43), und das auf dem alten Andarraya-Brett (64 Felder) mit diagonalen Linien dank der Verwendung neuer ungefärbter Felder in schräger Richtung gespielt wurde.

Sowohl Andarraya als auch Marro bezeichnen Spiele, die ursprünglich auf Linien gespielt wurden und dann auf das Brett mit 64 ungefärbten Feldern übertragen wurden.

2.2.2 Umschließung

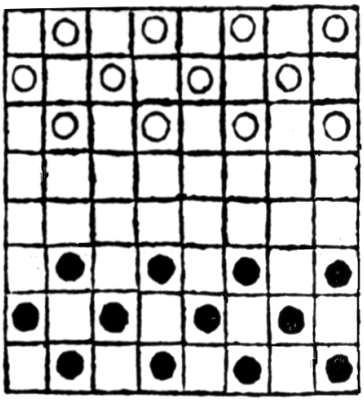
Die Angaben zu Damespiel mit Umschliessung sind alle nach 1500.

2.2.2.1 Malaiische Damespiele

Auch in Malaysia gab es eine Art von Damespiel, das *Jansen* gründlich studiert hatte (Jansen, 23:19). Bei diesem Spiel wird ein gegnerischer Stein von zwei eigenen Steinen umschlossen und gefangen genommen (Samusah, 1932).

2.2.2.2 Thailändische Damespiele

Jansen führt auch ein Damespiel an (Jansen, 23:19), das in Thailand gespielt werden soll und dort Mak-Yaek genannt wird (Spelencyclopedia, 1950). Wie das malaiische Damespiel wird auch Mak-Yaek mit 16 Steinen pro Spieler gespielt, und das Schlagen erfolgt ebenfalls durch Umschließen und, wie Jansen treffend schreibt, auf eine kompliziertere Art des Schlagen



Europäische Damespiele

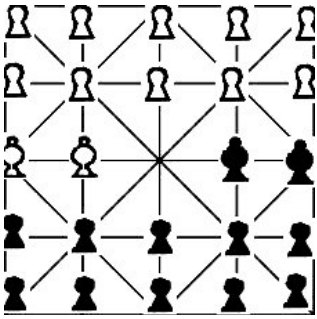
2.2.2.3 Europäische Damespiele

Schlagen durch einschliessen kam auch in einem europäischen Damespiel vor. Nach *Hyde* praktizierten die Franzosen und Engländer dieses Spiel auf einem Schachbrett, bei dem die Felder nicht abwechselnd schwarz und weiß sein müssen und auf jeder

Seite 12 Steine aufgestellt sind (Hyde, 1694:Part II). Außerdem berühren sich die Figuren in diesem Spiel nicht, so dass man nicht durch Springen schlagen kann und das Schlagen durch Umschließen oder orthogonales Schlagen erfolgen muss.

2.2.2.4 Alquerque-12 mit Umschliessung

Caelius Calcagninus beschreibt das Alquerque-12, den Vorläufer des Damespiels (Calcagninus, 1544). *Ficoroni* gab eine gekürzte italienische Übersetzung des Artikels von *Calcagninus*, die die Stellung der 10 Bauern und zwei Anführer hervorhebt (Ficoroni, 1734). Wir können *Francesco Pratesi* danken, der eine kurze Beschreibung und englische Übersetzung der Arbeit von *Calcagninus* für den größten Teil dieser Arbeit gab (Pratesi, 1993:43-34). Wir wissen also, dass *Calcagninus* das Schlagen einer gegnerischen Figur auf dieselbe Weise beschrieb wie im römischen Spiel *Ludus Latronculus*, nämlich durch Umzingeln der gegnerischen Figur durch zwei Figuren des anderen Spielers.



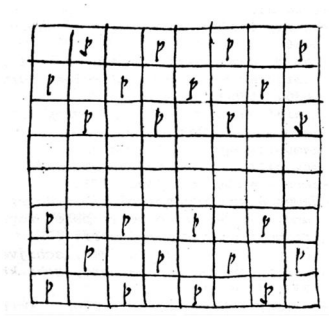
Hier sehen wir, dass dieser Typ von Alquerque 12 zu Beginn zwei Anführer hat, d.h. zwei starke Figuren und 10 Bauern. Seltsamerweise haben wir etwas Ähnliches in zwei Kompositionen von Juan de Timoneda (1547) gesehen, wo es zwei Damas in der Anfangsstellung des Spiels gibt.

2.3 Die ersten Damespielwerke

Weitere Nachforschungen zeigen, dass Spanien die ersten und besten Autoren des Damespiels hatte.

2.3.1 SPANIEN um 1505

Der erste urkundliche Nachweis eines Damebretts mit Bauern um 1500 wurde von *José Antonio Garzón Roger* (2004:398-400) in zwei anonymen Schachmanuskripten aus den Bibliotheken von Perugia und Cesena (Italien) gefunden. Die Texte dieser Manuskripte wurden von dem spanischen Juden *Francesch Vicent* geschrieben.



Ludus dominarum D.
Handschrift von Cesena (1502) und Perugia, (1503-1506)

2.3.1.1 Werke zwischen 1547 und 1659

Mindestens 10 Werke des spanischen Damespiels auf 64 Feldern wurden in Spanien geschrieben, bevor das erste ausländische Damespielbuch auf 64 Feldern auf den Markt kam, in diesem Fall das französische Damespielbuch von Mallet im Jahr 1668. Die spanischen Werke, die wir gefunden haben, sind:

1547 ANTONIO DE TORQUEMADA = JUAN DE TIMONEDA
El ingenio, ò juego de Marro, de punta, ò Damas. Valencia. *(Buch verloren). Dieses Buch war kein anderes als Juan de Timonedas erstes Damebuch, wie der Schachhistoriker José Antonio Garzón Roger (2010) dokumentiert.*

1550? VALLE
Dieser Autor existierte laut Victor Cantalapiedra Martin und wurde von mir mehrfach in Damespiel-Zeitschriften zitiert. Für vollständige Informationen siehe Viergever (1996). Laut dem Schachhistoriker José Antonio Garzón Roger[91] *war dieser Autor kein anderer als Lorenzo Valls, so dass hier weitere Nachforschungen erforderlich sind.*

(1591 PEDRO RUIZ MONTERO
Libro del Juego de las Damas, vulgarmente nombrado el marro, Valencia.

1595 MSS ALONSO GUERRA
Libro para jugar a las damas, compuesto por el Licenciado Alonso Guerra, natural de la Villa de Ossuna, en el Andaluzia. (*written around 1595*), Reduzido assimismo en este mesmo estilo por el dicho Ldo Don Diego de Argomedo. En este año de 1658.
Der Schachhistoriker José Antonio Garzón Roger[92] *ist der Meinung, dass dieses Datum zu früh sei und dass es eher in Richtung von 1635 gehe. Auch hier ist weitere Forschung erforderlich. Wir finden dieses Buch von Alonso Guerra nirgends als ein gedrucktes Buch, also muss es ein Manuskript sein.*

1597 LORENZO VALLS
Libro del Juego de las Damas, por otro nombre el Marro de Punta, Valencia.

1635 JUAN DE TIMONEDA
Libro llamado Ingenio, el qual trata del Juego del Marro de punta", hecho por Juan de Timoneda, Dedicado al Mvy magnifico Senñor don Ynnigo de Losca Capitan en las Galeras de Españna. Al qual se han annadido ocho trechas de mucha primor, por Antonio Miron y del Castillo, Tolosa. En casa de Juan Boude, impresor ordinario de su Majestat. En 4º menor 72 *Seiten*
Dieses Buch befindet sich in Privatbesitz in Spanien. Vor Jahren (1945) verkaufte Victoria Vindel ein Exemplar an Francisco Henriques in Portugal. Es handelte sich um eine zweite Auflage des Buches von Juan de Timoneda, das 1547 in Valencia zum ersten Mal gedruckt wurde.

1645 MSS Bada
Das Manuskript "Libro del Juego de las damas" stammt aus der ersten Hälfte des 17. Jahrhunderts und ist neu in der Bibliographie des spanischen Damenspiels. Es wurde von Dr. Francesco Pratesi[93]

---

[91] Persönliche Mitteilungen
[92] Persönliche Mitteilungen
[93] Persönliche Mitteilungen

gefunden. Garzón vermutet, dass der Autor anonym ist (Garzón, 2010:64-65). Das Manuskript befindet sich in der Bibliothek von Katalonien, MS. 1780, aufbewahrt und enthält 148 Blätter. Das letzte Datum auf diesem Manuskript ist der 5. September 1644 (Blätter 94v und 95v), und daher legt Garzón das Datum auf ca. 1645 fest, wobei er berücksichtigt, dass es fast nichts von Juan García Canalejas gibt, das auf ein Datum nach 1650 - dem Jahr seines Buches - hinweist.

1650 JUAN GARCIA CANALEJAS
Libro del Juego de las Damas, Zaragoza, 144 *Seiten*
Es gab zwei verschiedene Drucke in Zaragoza, und beide befinden sich in der Bibliothek von Victor Cantalapiedra in Valladolid.

1654 JUAN GARCIA CANALEJAS
Libro del Juego de las Damas, Barcelona.
Nachdruck von 1650? Laut Cantalapiedra hat dieses Buch nie existiert.

1656 JUAN GARCIA CANALEJAS
Libro del Juego de las Damas, Zaragoza.
Nachdruck von 1650. Laut Kruijswijk (1966:189) erscheint das Titelblatt der Ausgabe von 1656 in Francisco Vindel (1930, Band 4, Titelblatt 1103). Victor Cantalapiedra Martín glaubt nicht an die Existenz dieses Buches.

1658 ALONSO GUERRA/DIEGO DE ARGOMEDO
Libro para Jugar a las Damas.
Don Diego de Argomedo fertigte eine handschriftliche Version des Buches von Alonso Guerra aus dem Jahr 1595 an. Das Manuskript befindet sich im Besitz von Victor Cantalapiedra Martin in Valladolid

1659 PEDRO RUIZ MONTERO/DIEGO DE ARGOMEDO
Don Diego de Argomedo erstellte auch eine Version des Buches von Pedro Ruiz Montero von 1591 in Form eines Manuskripts. Dieses Manuskript befindet sich ebenfalls im Besitz von Victor Cantalapiedra Martin in Valladolid. Beide Manuskripte (1658 und 1659) umfassen insgesamt 148 Seiten.

Damit war das spanische Damespiel dem französischen um mindestens 100 Jahre voraus, was sich in dem hohen Spielniveau der spanischen Spieler widerspiegelt.

2.3.2 FRANKREICH 1668

2.3.2.1 Ein Spanisches Damespielbuch, 1635

Wir haben gesehen, dass das erste gedruckte Damespielbuch mit 64 Feldern in Frankreich auf den Namen *Juan de Timoneda* zurückgeht. Das Buch wurde 1635 vom königlichen Drucker *Juan Boude* in Tolosa gedruckt, aber da es sich um den Nachdruck eines spanischen Damespielbuchs handelte, war es nicht französischen Ursprungs.

2.3.2.2 Ein französisches Damespielbuch, 1668

Das allererste französische Damespielbuch mit 64 Quadraten stammt von dem Ingenieur Mallet:

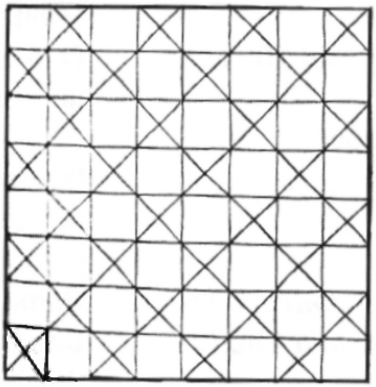
> 1668 MALLET, PIERRE
> Le jeu des dames - Avec toutes les maximes et régles, tant générales que particuliéres, qu'il faut observer an icelui. Et la métode d'y bien jouer". - Paris.

Dieser Autor des ersten französischen Damespielbuchs widmet dem Damespiel über 400 Seiten. Die Seiten 11 bis 59 sind eine Abhandlung über die französische Rechtschreibung, und viele Themen, die fast nichts mit dem Damespiel zu tun haben, werden in seinem Buch ausführlich behandelt. Im Vergleich zu den ersten spanischen Damespielbüchern hat dieses erste französische Damespielbuch wenig mit dem Damespiel zu tun und kann als ein schlecht geschriebenes Handbuch für das Damespiel betrachtet werden. Dennoch ist es interessant, einige Passagen wiederzugeben, denn es zeigt sich, dass die Niederländer (Nordländer) ein großes Interesse am Damespiel hatten und dass auch die Deutschen, Spanier und Italiener nicht zurückblieben. Kein Wort über die Engländer (Mallet, 1668:271):

> Chacun sét, que tous les Européans ont une trés-grande estime pour le Jeu des Dames, & prinsipalement les Septentrionaux: et quoi que les Alemans, aûsi-bien que les Espagnols, & les Italiens, estiment beaucoup le Ieu des Echês; ils n'an êment pas moins le Dames, ils an sont autant ou plus pâsionés que les Francés.

2.3.3 DEUTSCHLAND 1700

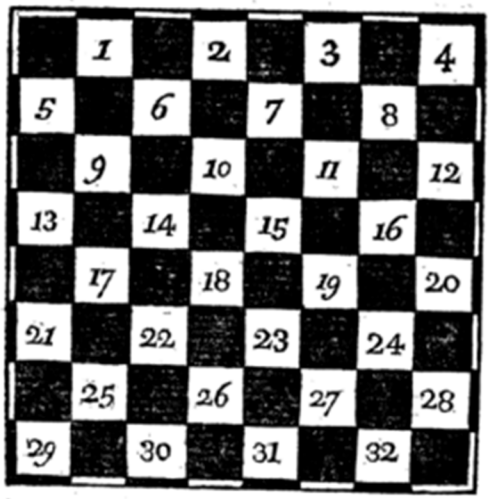
Wie in allen Ländern gab es auch in Deutschland eine lange Vorlaufzeit, bevor das Wissen über das Damespiel in einem Buch aufblühte. Wie alt das Wissen über das Spiel ist, kann man nicht sagen, und die Forschung ist selbst für die Deutschen schwierig, aber man kann feststellen, dass es eine Beschreibung gab, lange bevor diese für England gefunden wurde. Im Jahre 1616 hatte *Gustavus Selenus*, der Großherzog von Braunschweig-Lüneburg, die Gelegenheit zu sagen, dass Damenspiel auf einem Schachbrett mit 24 runden Figuren gespielt wird (....). Etwa 30 Jahre später finden wir eine viel überraschendere Entwicklung. In einem bei Nürnberg erschienenen Werk beschreibt *P.D. Harzdorffer*, wie man mit - was glauben Sie? - Dame mit lebenden Figuren spielt! Es zeigt, dass das Damespiel zu dieser Zeit in Deutschland gut bekannt war, und etwa fünfzig Jahre später wurde das erste Buch darüber geschrieben. Es erzählt von einem Damespiel, das auf 100 Feldern gespielt wird. Es wurde, ebenfalls in Nürnberg, von *J.W. Schmidt* (1700) geschrieben, der sich selbst als Kristall- und Glasschleifer bezeichnet - offensichtlich mit der Absicht, es zu veröffentlichen, aber es kam nie dazu. Es befindet sich heute als Manuskript in der Preußischen Staatsbibliothek in Berlin (Alexander 1924, Nr. 7:161).



Ein Damenspielbrett in einer deutschen MS. Von ca. 1700

2.3.4 GROßBRITANNIEN 1756

Das allererste Damespielbuch in England wurde von William Payne im Jahr 1756 geschrieben. aDas ist zwei Jahrhunderte später als das erste Damespielbuch der Welt, das von *Juan de Timoneda* im Jahr 1547 geschrieben wurde. Darin wird das Damespiel auf einem kleinen Brett beschrieben, auf dem jeder Spieler 12 Figuren hat. Dieses Spiel wird immer noch in Großbritannien gespielt, wo es schwierig ist, das internationale Brett mit 100 Feldern einzuführen.

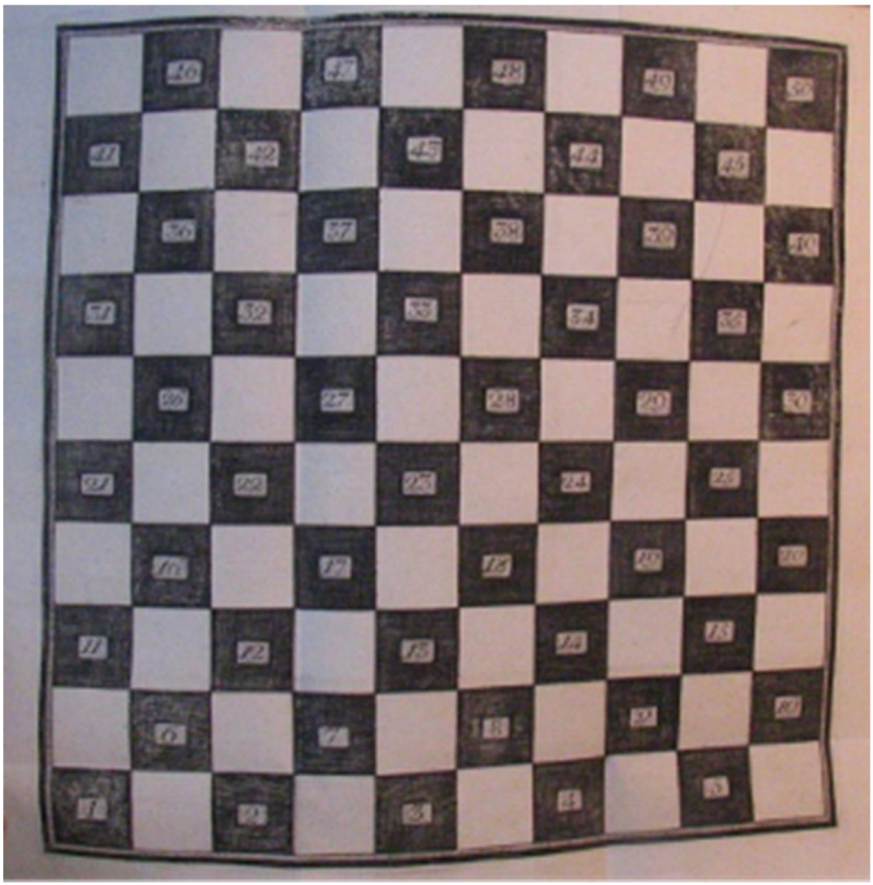


Payne's Damespiel-Diagramm, 1756

Im Damespielbuch von William Payne (Payne, 1756) finden wir nur Damespiele ohne Kommentar. Daher erfahren wir nur wenig über die Geschichte dieses Spiels in diesem Land und die typischen Begriffe des Damespiels.

2.3.5 DIE NIEDERLANDE 1785

1785 schrieb *Ephraim van Embden* das erste Damespielbuch in den Niederlanden, in dem es nicht um das Brettspiel auf 64 Feldern ging, sondern um ein Damespiel, das auf ein großes Brett mit 100 Feldern übertragen wurde. Was sofort auffällt, ist, dass die Notation des Brettfeldes 1 unten links beginnt, während sie heute unten rechts beginnt. Die lange Linie befindet sich auf der linken Seite und normalerweise wurde das Spiel auf den schwarzen Feldern gespielt, aber man konnte auch auf den weißen Feldern spielen (Embden, 1785).

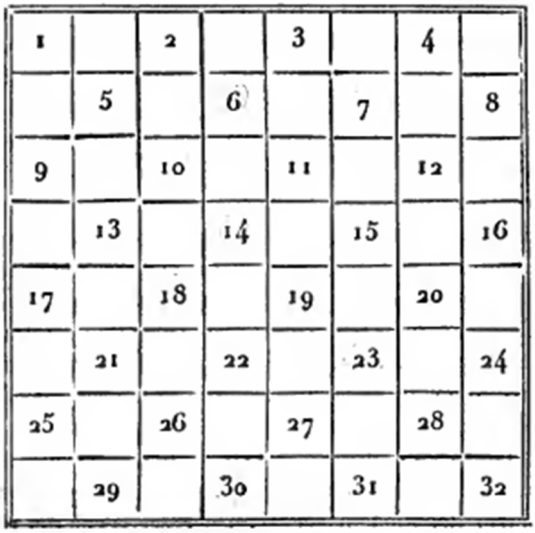


Man musste berücksichtigen, dass die lange Linie dann auf der linken Seite bleiben würde. Im Buch wird der heute nicht mehr gebräuchliche Begriff "moorden" (töten) erwähnt, der aber mit dem spanischen Begriff "matar" (töten) zu tun hat.

Ein weiterer Begriff ist "slag" (Schlag), der heute in "slagzet" (Kombination) geändert wurde. Der Begriff "slag" (Schlag) entspricht dem spanischen Damespielbegriff "golpe" (Schlag). Ich habe mehrere Fälle im spanischen Damespiel gesehen, in denen die Spieler nach einem Tausch ihre Figuren mit einem extrem harten Schlag in die neue Stellung brachten. Vielleicht kommt das Wort "Schlag" daher.

2.3.6 ITALIEN 1800

Eine Beschreibung der Regeln des Damespiels findet sich in einem Manuskript von *Aldrovandi* (Aldrovandi, 1585) und in einem Buch (Bisteghi, 1753), das 1753 in Bologna veröffentlicht wurde. Es gibt ein weiteres Büchlein aus dem Jahr 1786, das sich mit den Regeln des Damespiels befasst (Ceruti, 1786:62-63) und in dem der Name von *Aloysius Maria Ceruti* auftaucht. Die letzten drei Bücher wurden von *Pratesi* beschrieben (Pratesi, 1991:42-43). Es scheint ein Damespiel-Buch zu geben, das von einem unbekannten Autor herausgegeben wurde, von dem es keine weiteren Hinweise gibt, aber wir kennen den Titel (unbekannt, 1800).



Ein Damebrett aus dem Buch von Mancini, 1830

Das spanische Damebrett mit der langen Linie auf der rechten Seite ist bis 1830 zu finden (Mancini, 1830). Zwei Jahre später schrieb *Lorenzo Sonzogno* ein Schachbuch über das 100-Felder Brett (Sonzogno, 1832).

Das italienische Damespiel hat den spanischen Begriff "comer" (essen) in seiner Terminologie in Form von "mangiare" übernommen. Dasselbe gilt für das philippinische Damespiel, wo das spanische Wort "comer" durch das englische Wort "eat" ersetzt wurde.

Der italienische Damespielbegriff "casella" (Quadrat) ist wiederum mit dem spanischen Wort "casilla" verwandt. Das ältere Wort "casilla" war "casa" im Schachbuch von König Alfons X. dem Weisen aus dem Jahr 1283, und wir finden das Wort "casa" im portugiesischen Schachspiel wieder.

Der italienische Schachbegriff "pedine" (Bauer) findet sich im allerersten spanischen Schachbuch von Juan de Timoneda aus dem Jahr 1547 wieder, wo seither das Wort "peón" für die Schachfigur verwendet wurde.

2.4 Mit dem Damespiel verwandte Brettspiele

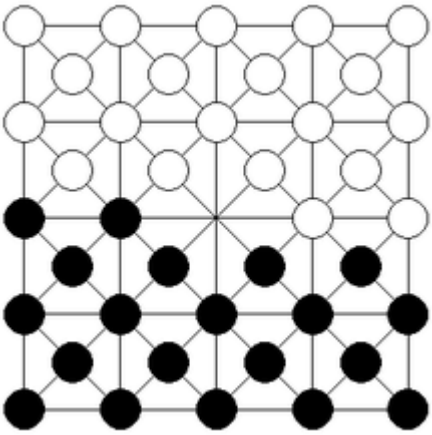
Am Ende des 15. Jahrhunderts gab es in Spanien zwei Spiele mit dem lateinischen Namen Calculorum ludus. Das eine war das Alquerque-Spiel - höchstwahrscheinlich das Spiel mit 12 Steinen - und das andere war ein Spiel namens Andarraya. Letzteres war mit dem Damespiel verwandt und wurde von *Antonio Nebrija* in seinem Wörterbuch von 1495 als neu (novum) bezeichnet, und dasselbe gilt für eine neue Figur, die als "Dama" (novum) bekannt wurde. *Nebrija* erwähnt auch das Spiel Alquerque, das jedoch nicht als neu galt (Nebrija, 1495). Wir wissen, dass Andarraya in Spanien seit 1429 gespielt wurde, aber die Tatsache, dass *Nebrija* es als neu bezeichnet, muss bedeuten, dass das Spiel einer Veränderung unterworfen war. Diese Änderung könnte ein neues Brett, eine neue starke Figur oder beides sein.

Meine Recherchen haben ergeben, dass einer der unehelichen Söhne des Botschafters *Juan Ramírez de Lucena* in der Druckerei arbeitete, in der *Nebrijas* Bücher in Salamanca gedruckt wurden. Bisher konnte ich noch nicht feststellen, welcher der drei Söhne dies war. Die Tatsache, dass *Francesch Vicent* 1495 in Valencia ein Schachbuch druckte, in dem das moderne Schach mit der neuen starken Dame diskutiert wurde, zeigt eine Verbindung zwischen den Büchern und unehelichen Söhnen.

Im Wörterbuch von 1495 wird novum (neu) gesondert gedruckt, und die Bedeutungen dieser Wörter sind neu. Durch die neue "Dama" wurde also die lange Dame mit großen Zügen endgültig in das damalige Schach eingeführt. Was die Daten betrifft, so stimmt dies alles mit den drei Abhandlungen über die neue mächtige Dame im Schach überein (1475 Scachs d'amor, 1495 Franchesch Vicent und 1497 Lucena).

2.4.1 Tükvnanawöpi

Bisher wissen wir nur, dass die andarraya ein ähnliches Spiel wie das Damespiel war, denn viele meiner Nachforschungen blieben erfolglos. Vielleicht können uns Brettspiele in den eroberten Gebieten Spaniens weiterhelfen. Und da denke ich in erster Linie an ein Brettspiel namens Tûkvnanawöpi (Arizona), das von *Culin* (1907:795) erwähnt und von den *Hopi-Indianern* (Oraibi, Arizona) gespielt wird.

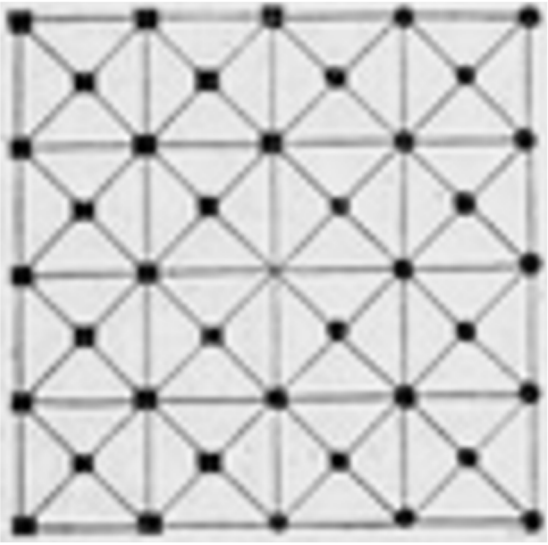


Tûkvnanawöpi

Die geschlossenen Räume außerhalb der Quadrate werden Häuser genannt. In sie werden die erlegten Tiere (Steine) gelegt. Der Begriff "Häuser" bezieht sich auf die Felder des Schach- oder Damespiels in Spanien, wo der übliche Begriff "casa" oder "casilla" lautet. Außerdem stellen wir fest, dass Fangen in diesem Spiel auch "matar" (töten) bedeutete, was uns zurück nach Spanien bringt.

2.4.2 Aiyawatstani

Dieses Brettspiel ist dem von *Culin* (1907:792) unter Fig. 1088 (New Mexico) beschriebenen Brettspiel der *Keres Acoma, New Indians*, sehr ähnlich.



Aiyawatstani der Keres Acoma-Indianer "1088"

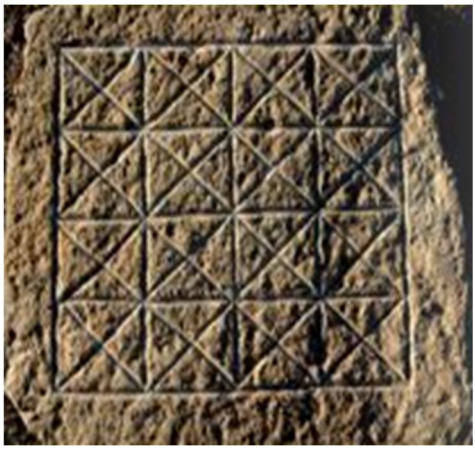
Mexiko trat ein großes Gebiet an die Vereinigten Staaten von Amerika ab. Dieses Gebiet wurde als der amerikanische Südwesten und Kalifornien bekannt. Es wurde schließlich zu den Bundesstaaten Arizona und New Mexico sowie zu Teilen von Colorado und Nevada. Die Eroberung Mexikos oder der spanisch-aztekische Krieg (1519-1521) war der Beginn der spanischen Kolonialisierung Amerikas.

Auf diesem Spielbrett hat jeder Spieler 20 Figuren, und das Spiel ist dasselbe wie alquerque-12, nur dass der zentrale Punkt frei ist.

2.4.3 Kharbaga

Die große Ähnlichkeit mit einem traditionellen tunesischen Spiel namens Kharbaga ist wahrscheinlich zufällig, aber es ist nicht auszuschließen, dass es eine Verbindung gibt. Das ist die gegenwärtige Situation, aber jahrhundertelang ließen sich tunesische Muslime in Spanien und spanische Muslime in Tunesien nieder. Daher liegt die Vermutung nahe, dass die Kharbaga, ebenso wie die Spiele Tûkvnanawöpi und Aiyawatstani, einen gemeinsamen Ursprung hatten - Spanien. Kharbaga wurde angeblich auch in Mauretanien (Mokhtar, 1952) und Marokko gespielt.

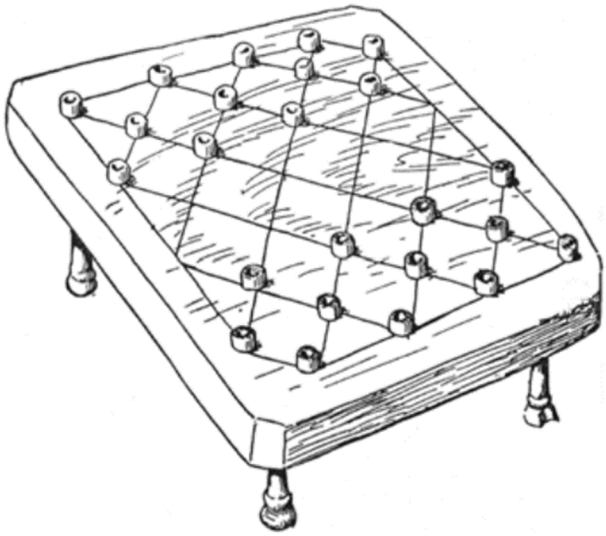
Was Spanien betrifft, so wurde ein dem Tûkvnanawöpi und Aiyawatstani ähnliches Brett nur auf Teneriffa (den Kanarischen Inseln) und nicht auf den anderen Inseln gefunden (Espinel, 2009:202). Da die Kanarischen Inseln seit dem 15. Jahrhundert zu Spanien gehören, liegt die Vermutung nahe, dass diese beiden genannten Spiele spanischen Ursprungs sind.



Die Eroberung endete 1496 mit der Herrschaft über die Insel Teneriffa, mit der der kanarische Archipel in die Krone Kastiliens eingegliedert wurde. Die königliche Eroberung fand zwischen 1478 und 1496 statt.

2.4.4 Das Philippinische Damespiel

Das philippinische Damespiel ist genau dasselbe wie das heutige Damespiel, bei dem die Diagonale rechts liegt, wie beim heutigen spanischen Spiel.



Das Philippinische Damespielbrett

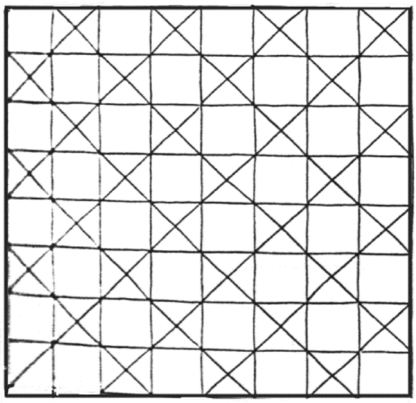
Murray (1952:79) stellte fest, dass das spanische Spiel auch auf den Philippinen (Culin, 1900:648) unter dem Namen „dama“ gespielt wird, allerdings auf einem linierten Brett. Diese Vereinfachung wurde erstmals von *J.G. Lallement* im Jahr 1802 vorgeschlagen.

Interessanterweise werden auch hier die spanischen Damespielbegriffe töten (matar) und essen (comer) verwendet.

Die Philippinen wurden 1521 von dem Spanier *Fernando de Magallanes* auf einer Reise zu den Gewürzinseln der Molukken entdeckt. Doch erst 1543 konnten sich die Spanier dort ohne Probleme dauerhaft niederlassen.

2.4.5 Moo

Culin (1899:244) erwähnt, dass im hawaiianischen Dame-Spiel Moo die Felder ha-le (Haus) genannt werden. Und so deutet auch dieses Moo-Damespiel auf einen spanischen Ursprung hin, denn im Spanischen heißen die Felder des Damespiels "casas" oder "casillas" (Häuser oder kleine Häuser).



Das hawaiianische Damespiel von Moo

Elsdon Best (1925) erklärte, er sei darüber informiert worden, dass beim spanischen Damespiel eine große Anzahl von Spielsteinen verwendet wurde, und es ist bekannt, dass spanische Schiffe die hawaiianischen Inseln bereits im 16. Jahrhundert besuchten.

Es scheint wahrscheinlich, dass die spanische Form des Damespiels im 16. oder 17. Jahrhundert von spanischen Seefahrern auf die Hawaii-Inseln gebracht wurde, von denen einige sicherlich die Gruppe besuchten. Die hawaiianische Erzählung, dass vor vielen Generationen schiffbrüchige Weiße unter ihnen lebten, bezieht sich wahrscheinlich auf Spanier.

2.4.6 Hypothese

Tükvnanawöpi und Aiyawatstani hatten islamische Ursprünge als Gegenstück zum Kharbaga-Spiel. Die Muslime, die in Spanien lebten und arbeiteten, brachten das Spiel nach Südamerika. Das Spiel wurde von den Spaniern selbst nicht gespielt, da, wie bereits erwähnt, das einzige in Spanien gefundene Brett mit der Insel Teneriffa zu tun hatte.

Sowohl Kharbaga als auch Damma (Zamma) könnten durchaus Spiele des 17. und 18. Jahrhunderts gewesen sein, die eine Komplikation des alquerque-12 waren, und wir sehen, dass "damas" bereits in Gebrauch waren. Wir sehen also, dass das ursprüngliche Alquerque 12 Stücke hatte. Dann kam aller Wahrscheinlichkeit nach die Kharbaga mit 20 Stücken (Tükvnanawöpi und Aiyawatstani) in Gebrauch und schließlich erhöhte sich der Schwierigkeitsgrad auf 40 Stücke im Zamma (Damma).

2.5 Notation in Buchstaben

Im Mittelpunkt des Damespielbuchs von *Juan de Timoneda* (Timoneda, 1547/1635), das 1635 in der französischen Stadt Tolosa stattfand, steht die Buchstabennotation anstelle der späteren numerischen Notation. Die Lösung aller Aufgaben in diesem Buch konnte anhand der Buchstabennotation nachvollzogen werden, die im Diagramm mit der Ausgangslage dargestellt ist.

Das Damespiel-Diagramm von Juan de Timoneda

In dem Buch von Pedro Ruiz Montero (Ruiz, 1591) sehen wir die erste Notation eines Damespiels in Zahlen. Die Notation in Zahlen ist bis heute erhalten geblieben. Dies ist also ein weiterer Beweis dafür, dass das allererste Damespiel aus Spanien stammt.

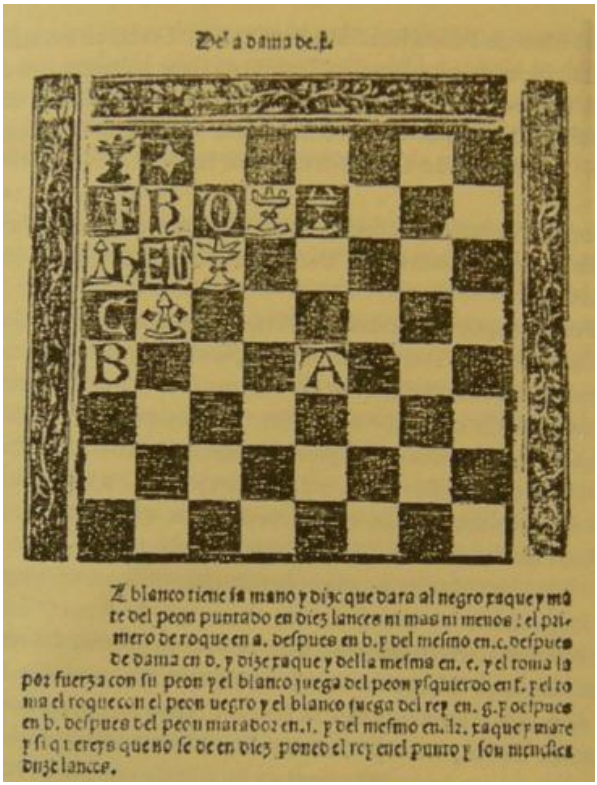
2.6 Die Dame

Die neue mächtige Königin (*reina* und *dama* auf Spanisch) wurde um 1475 in das spanische Brettspiel eingeführt, und wir werden sehen, dass dies das Schach- und Damespiel in Spanien und Europa revolutionierte.

Im späten fünfzehnten Jahrhundert erfuhr die Figur der Dame im Schachspiel, die normalerweise die Jungfrau Maria repräsentiert (Petzold, 1987:158 und Westerveld, 2016), eine Reihe von Variationen ihrer Attribute, die ihr mehr Macht und letztlich größere Mobilität auf dem Brett verliehen. Diese Variationen wurden von Königin Isabella der Katholischen inspiriert. Wie in Cessolis beruhen die Schachfiguren auf wahren Begebenheiten. Mein Argument (1987:71; 1994:103-124; 1997:218) ist, dass Königin Isabella die "Generalin" darstellte, die zu Pferd in jedem Teil des Territoriums anwesend sein musste (1988:29) und damit ihre Macht zum Ausdruck brachte, die sich später auch auf dem Schachbrett manifestierte. Für mich war sie sowohl die Dame des Schachspiels als auch die Dame des Damespiels (1990). Vor Jahren war dies noch ein Rätsel für viele Gelehrte der Geschichte und des Ursprungs beider Spiele, was heute von vielen akzeptiert wird. Auch Calvo (1991, 7:82-89) akzeptierte zunächst diese Hypothese, führte sie aber nicht weiter aus, so dass Schweigen die Folge war.

2.6.1 Die dame im Schach

Der Botschafter *Juan Ramírez de Lucena* war der Mann, der vermutlich den französischen Begriff "Dame" nach Spanien brachte, und wir haben in dem Gedicht *Scachs* d'amor (Calvo, 1999; Westerveld, 2015) gesehen, dass die neue mächtige Dame (Garzón, 2005) im modernen Schach um 1475 eingeführt wurde, basierend auf der spanischen Königin Isabella der Katholischen. (Westerveld, 1997 und Westerveld/Garzón 2004).

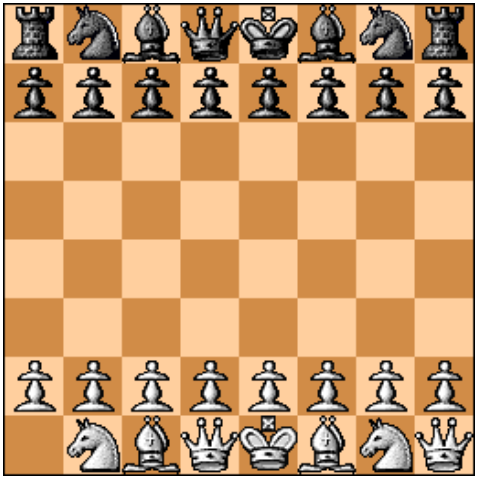


Komposition 150 von Lucena

2.6.1.1 Mehrere Damen im Schach

Überraschenderweise gibt es auch Präzedenzfälle im Schach, die von *José Antonio Garzón Roger* entdeckt und ebenfalls mit Valencia in Verbindung gebracht werden (Westerveld, 2018:94-98). Einer stammt aus der zweiten Beschreibung von *Francesch Vicent*, der nicht weniger skandalös ist als das 1495 in Valencia gedruckte Buch (Vicent, 1495), der Heilige Gral des Schachs, der nun endlich wiedergefunden wurde (Garzón, 2001). *Garzón* verweist in seinem neuen Buch (Garzón, 2010) über den berühmten Dichter *Juan de Timoneda* auf die Komposition 150 von *Lucena* (Lucena, 1497), die 1497 den Traktat von *Francesch Vicent* kopierte.

Die Komposition 150 in *Lucenas* Buch ist jedoch nicht die einzige Komposition, in der wir zwei Frauen sehen. In den Manuskripten aus Cesena (Position 9-2) und Perugia (Position 11), die von *Francesch Vicent* angefertigt wurden, beginnt Weiß das Spiel mit zwei Damen, wie von *Garzón* angegeben (Garzón, 2005a:124-126). Interessant ist, dass eine sogenannte Dame "dama caballota" auch die Kraft eines Pferdes hat.



Stellung Perugia 11 = Cesena 9-2, Weiss hat zwei Damen

2.6.2 Die Dame (Königin) in Damespiele

Antonio *Nebrija* (1495) berichtet uns in seinem Wörterbuch von 1495, dass das Wort „dama“ eine neue Bedeutung erhält und als neu (novum) bezeichnet wird. Auch das Spiel Andarraya erhält eine neue Bedeutung und wird als neu (novum) bezeichnet. Damit wird Andarraya, das bereits eine Form des Damespiels war, in das spanische Damespiel umgewandelt, in dem die neue mächtige Dame verwendet wird.

2.6.2.1 Mehrere Damen (Königinnen) in Dame

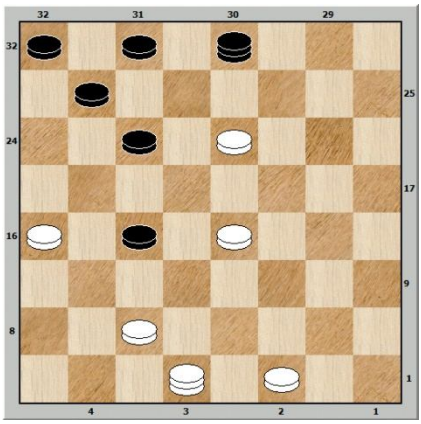
Es scheint, dass das neue spanische Damespiel noch im Versuchsstadium war, denn wir werden sehen, dass mehrere Jahrhunderte lang Eröffnungen mit mehreren Damen gespielt wurden. Im französischen Spiel begann man, mit bis zu vier Damen in der Eröffnung zu spielen.

Die Situation in Spanien wird in dem Abschnitt über den gekrönten Bauern beschrieben. Und der Begriff "gekrönter Bauer" könnte bedeuten, dass man in den Niederlanden auch mit gekrönten Bauern spielte. Leider fehlen uns dafür urkundliche Belege.

In Mexiko wird die Dame "Königin" (reina) genannt. In Kolumbien und Peru ist sie ebenfalls eine *Königin* (reina) oder dame. In den philippinischen Damespielen ist die häufige Verwendung von *Königin* auffällig. Dame bedeutet hier wörtlich Königin. In Spanien hat die gekrönte Figur beim Damespiel immer dieselbe Bedeutung wie beim Schach gehabt, nämlich die einer Dame oder *Königin*. In Ecuador wird die Dame "corona" (Krone) genannt. In Polen wird die Dame auch *Königin* (Królowa) genannt.

2.6.2.2 Der Kronen-Bauer

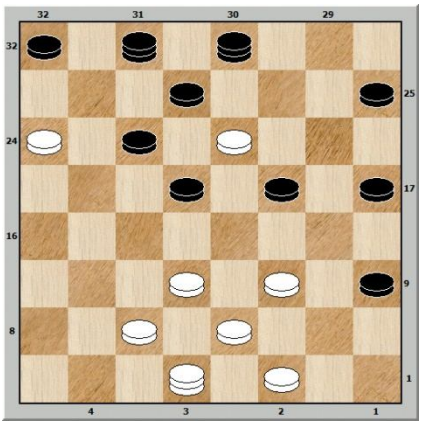
Der Kronen-Bauer In seinem Buch (Weiss, 1910) verwendet *Isidore Weiss* nicht weniger als sechsmal den Begriff "pion savant" (weiser Bauer, besser: Kronen-bauer) für den Bauern auf den Feldern 3 und 48. In Holland kennt man den Begriff „Kroonschijf“ (Kronen-bauer) auf dem Brett mit 100 Feldern. Dieser steht für Schwarz auf Feld 3 und für Weiß auf Feld 48. Der holländische Begriff "kroonschijf" (Kronen-bauer) stammt aus Spanien und bedeutet, dass auf diesen beiden Feldern ein Bauer eine Krone bekam oder dass der Bauer zu Beginn eines Damespiels durch eine Dame ersetzt wurde. Ein Beispiel dafür ist ein Problem, das im Buch von *Juan de Timoneda* 1547 zu finden ist.



Position mit austauschbaren Farben

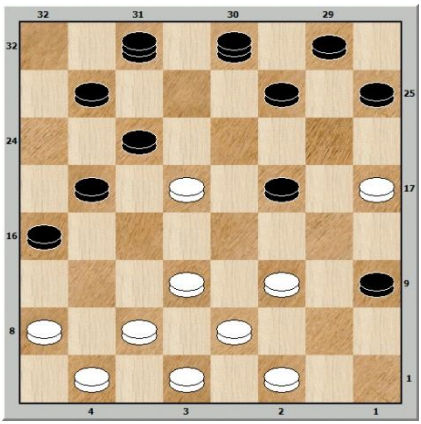
Das bedeutete, dass die Spieler in Spanien zu Beginn einer Partie jeweils eine Dame hatten. Im Buch von *Lorenzo Valls* (Valls, 1597:36) finden wir viele Eröffnungen dieser Art, die er "damas hechas" nennt, was in der Tat Eröffnungen mit gekrönten Bauern (damas) bedeutet.

Im Buch von Juan de Timoneda (Timoneda, 1547) finden wir zwei Stellungen, in denen einer der Damespieler (Weiß) die Eröffnung mit zwei Damen begann.



Position mit austauschbaren Farben

Dies war wahrscheinlich eine Vorgabe von Schwarz, der in einem Fall nur eine Dame auf Feld 3 und im anderen Fall überhaupt keine Dame in der Eröffnung hat.

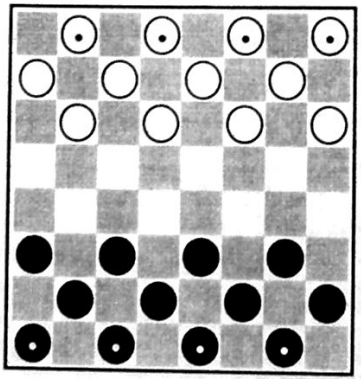


Position mit austauschbaren Farben

Juan Garcia Canalejas (Garcia, 1650) spricht in seinem Buch über Eröffnungen, in denen zwei weiße Damen gegen zwei schwarze Damen gespielt werden. Die Kronenfelder (3 und 48) und die Felder 2 und 31 wurden dafür verwendet. Das Konzept der "Kronenfelder" wird uns dank der ersten spanischen Damespielbücher klar.

Irgendwie wollte Frankreich nicht zurückbleiben, und dort sehen wir sogar 4 Steine in der Ausgangsstellung des Damespiels.

Im ersten französischen Schachbuch, das von dem Ingenieur Pierre Mallet geschrieben wurde, sehen wir, dass in der Eröffnungsstellung des Spiels sowohl Weiß als auch Schwarz sogar 4 gekrönte Steine haben. Diese Figuren werden "dames courönées" genannt (gekrönte Steine) (Mallet, 1668).



Vier Damen in Mallet's Eröffnung

Dieses Buch wurde 1668 geschrieben, also 121 Jahre später als das erste spanische Damespielbuch!

2.7 Das Spiel der Damen

Wenn wir den Ursprung des Begriffs "Kronbauer" kennen, wird auch die Bezeichnung des spanischen Damespiels "Juego de las damas" anstelle von "Juego de damas" viel klarer. Da sich zu Beginn des Spiels oft zwei "Damen" auf dem Brett befanden, lautete die Bezeichnung "de las". Im Jahr 1684 wurde der Artikel "las" weggelassen (Garcez, 1684) und nur noch die Präposition "de" verwendet und "juego de damas" zitiert. Allerdings wurden auch in diesem Buch noch Eröffnungen mit einer und zwei Damen erwähnt. *Mallet* (Mallet, 1668) erwähnt auch hier "das Spiel der Damen" (jeu des dames) wie in Spanien. Im Laufe der Zeit verschwanden die Damen (Kronbauern) aus der Eröffnung, und der Begriff wurde in Frankreich von *jeu des dames* in *jeux de dames* und *jeu de dames* (Cavallero, 1727) umgewandelt. Ein weiterer in Spanien zwischen dem 16. und 20. Jahrhundert gebräuchlicher Begriff war "jugar a las damas" (mit den Damen spielen). Sowohl bei "Juego de las damas" (Spiel der Damen) als auch bei "jugar a las damas" denkt man in Spanien an das Spiel mit der mächtigen Frau (dama), die im spanischen Schach auch im Sinne von "reina" (Königin) verwendet wird. Eine Dame, die überall auf dem Brett sofort präsent ist und mit verheerender Wirkung die gegnerischen Figuren ausdünnt. Die verheerende Wirkung dieser neuen starken spanischen Dame wurde im Ausland weniger gut verstanden.

Frankreich: Eschés de la dame, o de dame enragée
- *Schach mit der Dame oder mit der wütende Dame*

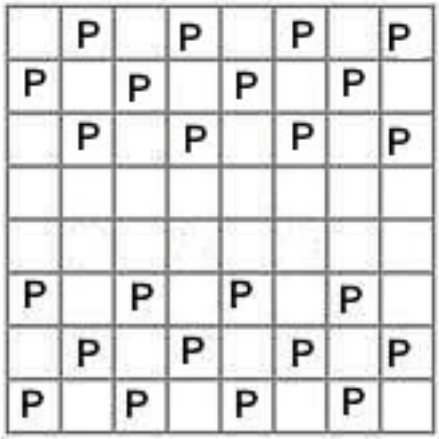
Italien: Scacchi de la donna or alla rabiosa
- *Schach mit der Dame oder mit der wütende Dame*

Deutschland: Current oder das Welsch Schachspiel
- *Schnellschach oder ausländisches Schach*

England: Mad chess. (Übersetzung von Eales, 1985)
- *Wahnsinniges Schach.*

2.8 Der Bauer

Die spanischen Damespieler spielten ursprünglich mit Bauern (peones) wie beim Schach, die Jahrhunderte später durch Scheiben ersetzt wurden, obwohl der Begriff "peón" im spanischen Damespiel beibehalten wurde. Der Bauer ist im allerersten Diagramm des Damespiels, das in den Manuskripten aus Perugia und Cesena (Italien) um 1505 auftaucht, deutlich zu sehen, und es gibt keine Quadrate mit wechselnden Farben.



Ludus dominarum D.
Handschrift aus Cesena (1502) und Perugia, (1503-1506)

Im ersten spanischen Damespielbuch von *Juan de Timoneda* (1547/1635) finden wir die Bauern ebenfalls in einem Diagramm und dann in einem weiteren Diagramm des Damespielbuchs von *Garcéz und De la Sierra Boil De Arenos* (1684). Die Diagramme aus beiden Büchern sind an anderer Stelle in diesem Buch zu finden.

Der Begriff und/oder die Figur des "peón" (Bauer) finden sich noch in Italien, Portugal, Frankreich, der Türkei, Polen, Kolumbien, Argentinien und Chile.

2.9 Häuser und kleine Häuser

Der heutige spanische Begriff "casillas" lautete früher nur "casas", wie wir ihn erstmals im Spielebuch von König Alfons X. dem Weisen (1283) finden.

Culin (1899:244) erwähnt, dass im hawaiianischen Moo-Damespiel die Räume ha-le (Haus) genannt werden. Und so verrät auch dieses Moo-Damespiel einen spanischen Ursprung, denn im Spanischen heißen die Quadrate des Damespiels "casas" oder "casillas" (Häuser oder Häuschen).

Das Tükvnanawöpi-Spiel hat geschlossene Räume außerhalb der Felder, die Häuser (casas) genannt werden. In diese werden die getöteten Tiere (Figuren) gelegt. Interessant ist, dass das Fangen in diesem Spiel auch "matar" (töten) genannt wird. Dieser Begriff bringt uns wieder zurück nach Spanien.

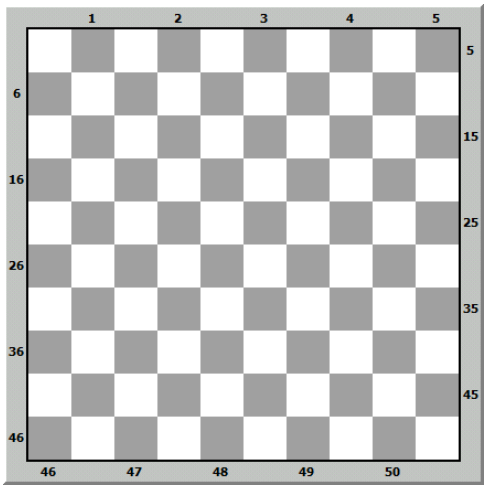
Der Begriff "casas" (Häuser) findet sich noch im türkischen Damespiel durch das Wort "ev".

2.10 Die lange Linie

Die lange Linie in spanischen Zugluft von 64 Räumen befindet sich auf der rechten Seite und verläuft von den Plätzen 1 bis 32. Italienische und portugiesische Entwürfe folgen spanischen Entwürfen für die lange Linie. In der Vergangenheit spielten die Spieler nur auf weißen Feldern und dies ist in Spanien immer noch der Fall, obwohl sie zunehmend auf schwarzen Feldern spielen.

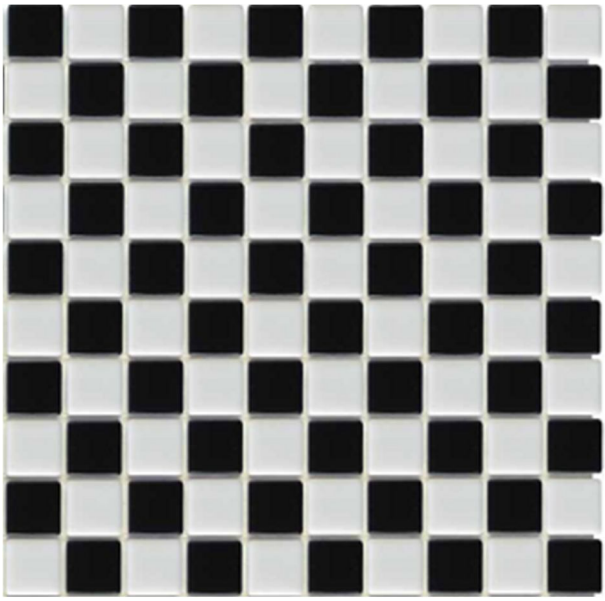
Länder, die die lange Linie rechts in ihrem Zugspiel auf dem 64-Quadrat-Brett haben, können spanischer Herkunft sein: Marokko, Italien, Costa Rica, Kolumbien, San Salvador, Peru (weiße Quadrate).

Seltsamerweise haben die philippinischen und hawaiianischen Entwürfe (100 Quadrate) die lange Linie auf der linken Seite, während ihre Zugbegriffe eindeutig mit den ursprünglichen spanischen Entwürfen verwandt sind.



Die lange Linie auf der linken Seite

Es gibt ein weiteres argentinisches Damespiel mit je 15 Steinen auf 100 Feldern, bei dem die lange Linie wie beim spanischen Damespiel rechts liegt. Das gleiche Spiel mit 15 Figuren wird auch in Chile gespielt. Das Spiel wird auf den schwarzen Feldern gespielt[94].



Argentinische Zugbretter mit der langen Linie rechts

In Ecuador spielt man auf dem universellen 100-Quadrat-Brett mit der langen Linie rechts, wie im spanischen Spiel. Es hat die gleichen Regeln wie das spanische Spiel, so dass man sich nicht rückwärts bewegen kann. In Kuba spielen sie das internationale 100-Quadrat-Spiel mit der langen Linie auf der linken Seite und das Brett wurde dort von den Haitianern eingeführt.

[94] Mit Dank an Michael van Dieken

2.11 Töten

Das Zugbuch des Zeichners Abraham van Embden (Embden, 1785) erwähnt den Begriff "moorden" (töten), der heute nicht mehr vorkommt, aber dieser Begriff hat mit dem spanischen Zugbegriff "matar" (töten, tauschen) zu tun.

Der Begriff "matar" (Töten) findet sich noch heute in der Dominikanischen Republik.

Interessant ist, dass das Fangen im Tükvnanawöpi-Spiel auch "matar" (töten) genannt wird. Dieser Begriff bringt uns wieder zurück nach Spanien.

2.12 Essen

Im spanischen Damespiel wurde der Begriff "comer" (essen) für das Schlagen der Bauern (Figuren) verwendet. Dieser Begriff und viele andere spanische Schachbegriffe finden sich auch im spanischen Damespiel wieder. Der Spielbegriff "comer" (fangen) findet sich in anderen Ländern wieder.

Das italienische Damespiel hat den spanischen Begriff "comer" (essen) in seine Terminologie in Form von "mangiare" übernommen. In Portugal lautet der spanische Begriff ebenfalls "comer". Dasselbe gilt für das philippinische Damespiel, wo das spanische Wort "comer" durch das englische Wort "eat" ersetzt wird.

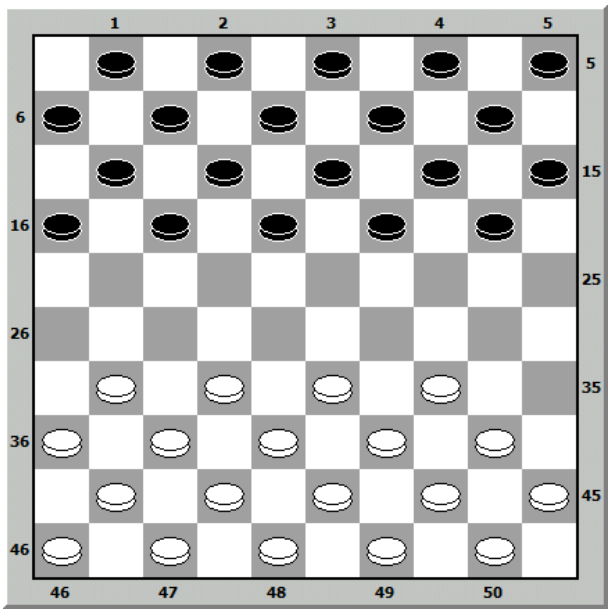
Der Begriff Comer wird immer noch in der Dominikanischen Republik, Kolumbien, Ecuador, Argentinien, Chile, Kuba, Peru und der Türkei verwendet.

Wenn man ein feindliches Stück mit einer Dame oder einer Scheibe (Bauern) erobern kann, kann der erste Spieler wählen, welches Stück er erobern möchte. Anders ist das im portugiesischen und ecuadorianischen Spiel, wo das Qualitätsgesetz vorherrscht und man das gegnerische Stück mit der Dame erobern muss.

2.13 Schwarz beginnt das Spiel

Seit dem frühen 16. Jahrhundert war es üblich, dass Weiß in spanischen Entwürfen das Spiel mit den niedrigen Zahlen, zum Beispiel 10-14, begann. Es gab auch Eröffnungen, bei denen Schwarz das Spiel mit den höheren Zahlen begann, zum Beispiel 23-19. Diese beiden Möglichkeiten finden sich in den Büchern von Pedro Ruiz Montero (1591) und Lorenzo Valls (1597). Damals wurde das Spiel auf den weißen Feldern gespielt.

Auch in Frankreich wurde um 1900 auf den weißen Feldern gespielt und es kam vor, dass Schwarz die Partie eröffnete. Es gibt eine bekannte Partie zwischen Weiss und Thireau, in der Weiss seine Figur auf 35 als ungerade an Thireau gab. Thireau wiederum eröffnete die Partie mit 18-23 im Jahr 1892. Diese Partie wurde am 24. Juli gespielt und von Thireau gewonnen.



Schwarz beginnt mit 18-23

2.14 Das Niveau des Damespiels

Das Niveau des Spielens spanischer Entwürfe war im 16. Jahrhundert sehr hoch und das gleiche gilt für die vielen Entwürfe, Bücher und Manuskripte, die in Spanien im Umlauf waren.

Spanien war anderen Ländern in dieser Hinsicht mindestens ein Jahrhundert voraus. Über Zugluft auf dem 64-Feld-Brett in den Niederlanden ist wenig bekannt, aber die Tatsache, dass die Menschen bald, um 1700, begannen, auf einem größeren Brett zu spielen, könnte bedeuten, dass die Menschen in diesem Land bald auf einem anständigen Niveau spielen würden. Das kleine Brett brachte wahrscheinlich zu viele Unentschieden, daher zogen es die Leute vor, auf einem größeren Brett zu spielen und begannen, die Aufnahme rückwärts zu ermöglichen. Das Spiel wurde für viele Spieler viel schwieriger und es wurden viel mehr Schüsse auf diesem Brett gemacht, wodurch Unentschieden vermieden wurden.

Das älteste Schachbrett mit 100 Feldern wurde in Hoorn (Niederlande) gefunden und ist auf das Jahr 1696 datiert. Internationales Schach wurde in den Niederlanden wahrscheinlich schon etwas früher gespielt als in Frankreich.

Draughts hatte in Spanien ursprünglich einen anderen Namen - "Marro de Punta", woraus man ableiten kann, dass das Spiel aus dem auf Linien gespielten Alquerque-12 entstanden ist. Im 15. Jahrhundert wurde das Alquerque-12 auf ein nicht schattiertes Brett umgestellt. Das genaue Jahr der Verwendung des Schachbretts (mit Feldern in wechselnden Farben) für das Damespiel ist noch nicht bekannt. Wir wissen nur, dass das erste Schachbuch mit einem Schachbrett im Jahr 1547 gedruckt wurde. Bis heute wissen wir nicht, was genau zwischen den Jahren 1505 und 1547 passiert ist.

2.15 Bibliographie

ALDROVANDI, ULISSES (1585?). Manuscript. De Ludis tum publicis tum privatis methodus. (Dieses Werk befindet sich in der Universitätsbibliothek von Bologna).

ALEXANDER, J. (1924). The American Checker Monthly, Kansas City.

ALFONSO X EL SABIO (1283/1987). Libro del Ajedrez, Dados y Tablas.. Nachdruck Madrid, 1987.

AYBERK, Bülent (2016). Türk Daması Oyun Kültürü ve Türkiye'deki Dama Oynanan Kahvehanelerin İç Mekânlarının İncelemesi. Mimarlik ve Yaşam Dergisi. Cilt: 1, No: 1: 61-86). (Journal of Architectural and Life. Vol: 1, No: 1: 61-86).

BAKKER, GERARD (1980-83). Dammen in den beginne. Eine Serie von 57 Episoden in der Zeichenabteilung der pädagogischen Zeitschrift De Vacture zwischen 1980 und 1983, Deventer

BAKKER, GERARD (1983). Draughts magazine *Het Nieuwe Damspel,* Utrecht.

BAKKER, GERARD (1987). Draughts magazine *Het Nieuwe Damspel,* Utrecht.

BALÉDENT, GEORGES (1887). Le damier, Appendice du 3me volume, Amiens.

BELL, R.C. (1979) Board and table games from many civilizations, New York.

BENOIT DE SAINTE-MORE (1873). Manuskript von 1440, veröffentlicht von der Early English Text Society, London 1873 unter dem Titel *The gest hystoriale of the destruction of Troy*; englische Übersetzung aus dem Lateinischen von Guido Colonna auf der Grundlage des französischen Rittergedichts *Roman de Troie* von Benoit de Sainte-More aus dem Jahr 1180.

BEST, ELSDON (1925). Games and pastimes of the Maori, Wellington. (New Zealand Dominion Museum, Bulletin No. 8) Part IV; Games and pastimes requiring calculation, mental alertness, or memorising powers.

BISTEGHI, RAFFAELE (1753). Il giuoco pratico o sieno capitoli diversi che servono di regola ad una raccolta di giuochi più praticati nelle conversazioni d'Italia.

BRANCH, WILLIAM SHELLEY (1911).The history of checkers from the earliest known date. Its evolution and growth, Cheltenham, England. Written for Pittsburg Leader between October 8, 1911 - April 14, 1912.

CALCAGNINUS, CAELIUS (1544) *De Calculis* in Opera aliquot.

CALVO, RICARDO (1991). Valencia, Birthplace of Modern Chess. In: New in chess, No. 7, pp. 82-87 and 89.

CALVO, RICARDO (1999). *El poema Scachs d'amor (siglo XV), primer texto conservado sobre ajedrez moderno*. Madrid: Editorial Jaque XXI. ISBN 84-482-2860-X.

CAVALLERO DEL QUERCETAN, DIEGO (1727). L'Égide de Pallas- "ou théorie et pratique du jeu de dames", Paris.

CERUTI, ALOYSIUS MARIA (1786). Capitoli per il giuochi del tresette delle bocchie e dama. Bologna. (No editorial note appears, but at the end it bears the imprint of 17th July 1786 by Aloysius Maria Ceruti, in Bologna).

CHAUCER, GEOFFREY (1369). The Book of the Duchesse; Ein Manuskript dieses Werkes aus dem 15. Jahrhundert befindet sich in der Bodleian Library in Oxford.

CULIN, STEWART (1899). Hawaiian Games, in American Anthropologist, New Ser., y.

CULIN, STEWART (1900). Philippine games, New York.

CULIN, STEWART (1900). Philippine Games. In: American Anthropologist, New Series 2, pp. pp. 643-656.

CULIN, STEWART (1907). Games of the North American Indians, Washington.

DIJK, GEERT E. VAN (1987). Draughts magazine *Het Nieuwe Damspel,* Utrecht.

DOZY, R.P.A. (1849). Recherches sur l'histoire et la litérature de l'Espagne pendant le Moyen-Age, Leyde (Hollande).

EALES, R. (1985). Chess, The history of a game, London.

EMBDEN, EPHRAIM VAN (1785). Verhandeling over het damspel, Amsterdam.

ENCICLOPEDIA UNIVERSAL ILUSTRADA, EUROPEA-AMERICANA (1908-1930 - 70 Bände, dann in den Jahren 1930-1996 etwa 40 Nachträge). Espasa-Calpe, Madrid.

ESPINEL CEJAS, José Manuel & GARCÍA-TALAVERA CASAÑAS, Francisco (2009) Juegos guanches inéditos.

FICORONI, F. DE (1734) 1 tali ed altri strumenti lusori degli antichi Romani, Roma

FOURNIVAL, RICHARD DE (1225?). British Museum, London. MSS nos. 3353 and 5263

GARCÉZ Y DE LA SIERRA BOIL DE ARENOS, JOSEPH CARLOS (1684). Libro nuevo, Juego de damas - Madrid.

GARCIA CANALEJAS, JUAN (1650). Libro del Jugo de las Damas, Zaragoza.

GARZÓN ROGER, JOSÉ ANTONIO (2001), En pos del incunable perdido. Francesch Vicent: Llibre dels jochs partitis dels schachs, Valencia, 1495. (Prólogo Dr. Ricardo Calvo). Biblioteca Valenciana. ISBN 84-482-2860-X.

GARZÓN ROGER, JOSÉ ANTONIO (2005a). El regreso de Francesch Vicent: la historia del nacimiento y expansión del ajedrez moderno. (Prólogo Anatali Karpov). Generalitat Valenciana, Conselleria de Cultura, Educació i Esport: Fundació Jaume II el Just, Valencia. ISBN 84-482-4193-2 (Spanish edition).

GARZÓN ROGER, JOSÉ ANTONIO (2005b). The Return of Francesch Vicent: the history of the birth and expansion of modern chess; translated by Manuel Pérez Carballo. (Foreword Anatali Karpov). Generalitat Valenciana, Consellería de Cultura, Educació i Esport: Fundación Jaume II el Just, Valencia. ISBN 84-482-4194-0 (English Edition).

GARZÓN ROGER, JOSÉ ANTONIO (2007). Estudio del tratado ajedrecístico de Luca Pacioli. Valencia. Depósito Legal V-5124-2007.

GARZON ROGER, JOSÉ ANTONIO (2010). Luces sobre el Ingenio, el pionero libro del Juego llamado *Marro de Punta,* de Juan Timoneda. Colección interciencias. Uned Alzira-Valencia.

HAMMER-PURGSTALL, JOSEF VON (1855). Literaturgeschichte der Araber, Wien.

HYDE, Thomas (1694). De Ludis Orientalibus, Oxford. Volume II.

JANSEN, Rob (1992). Draughts magazine *Hoofdlijn*, Amsterdam.

KRUIJSWIJK, KAREL WENDEL (1966a). Algemene historie en bibliografie van het damspel, Den Haag.

LINDE, ANTONIUS VAN DER (1881b). Quellenstudien zur Geschichte des Schachspiels, Leipzig. Herdruk Osnabrück 1968.

LUCENA, LUIS RAMIREZ DE (1497). Repetición de amores e arte de Axedres con CL Juegos de Partido. Salamanca. Edición J.M. de Cossio, Madrid 1953

MANCINI, C. (1830). Il giuoco della dama all'uso italiano, Firenze.

MOKHTAR, OULD HAMIDOUN (1952) Précis sur la Mauritanie. IFAN Saint-Louis, Mauretania

MOURIK, W.A.VAN (1980). Draughts magazine *Het Nieuwe Damspel,* Utrecht.

MOUSKET, PHILIPPE (1845). Als *Chronique rimée* bekanntes Manuskript in der Collection *Chroniques belges inédites*, Bruxelles 1836-1838; Ergänzung 1845.

MURRAY, HAROLD JAMES RUTHVEN (1913). A history of chess, Oxford.

MURRAY, HAROLD JAMES RUTHVEN. (1952) A history of Board-games other than chess, Oxford.

NEBRIJA, ANTONIO DE (1495). Dictionarium hispano-latinum, Salamanca. (Nachdruck 1951 von der Real Academia Española -Diccionario Romance (español) en latin. Es gibt bekannte Ausgaben dieses Buches in: 1494? Evora; 1503 Sevilla; 1506 Paris und 1513 Madrid).

NIJENHUIS, TRUUS (1979). Michezo, Speelgoed en spelen in Afrika, Nieuwkoop.

ONBEKENDE AUTEUR (1800). Giuoco cosi detto della dama spiegatgo in tutte le sue parti, Milano.

OUDIN, CÉSAR (1607). Tesoro de las dos lenguas francesa y española.

PAYNE, WILLIAM (1756). An introduction to the game of Draughts, containing fifty select games, together with many critical situations for Drawn games, won games, and fine strokes. The whole designed for the instruction of young players, in this innocent and delightful amusement, London.

PETZOLD, JOACHIM (1987). Das Königliche Spiel, Die Kulturgeschichte des Schach, Verlag W. Kohlhammer GmbH, Stuttgart, Berlin, Köln, Mainz.

PRATESI, FRANCO (1990). Draughts magazine Het Nieuwe Damspel. Utrecht.

PRATESI, FRANCO (1991). Draughts magazine Het Nieuwe Damspel. Utrecht.

PRATESI, FRANCO (1992). Draughts magazine Het Nieuwe Damspel. Utrecht.

PRATESI, FRANCO (1993) Draughts Magazine *Hoofdlijn,* Amsterdam, pp. 32-34

RAMIREZ DE LUCENA, JUAN DE (1464). Manuscript. De Vita Beata.

RAMIREZ DE LUCENA, JUAN (1483). De Vita Beata. Zamora.

RUIZ MONTERO, PEDRO (1591). Libro del Juego de las Damas, vulgarmente nombrado el marro, Valencia.

SAMUSAH, RAJA (1932). The Malay game of Apit (Peraturan Main "Sodok Apit"); Journal of the Malayan Branch of the Royal Asiatic Society. Malay College, Kuala Kangsar.

SCHMIDT, JOHANN WOLFGANG (1700). Unterschiedliche Spiel und Vorstellungen des weitberühmten Damspiels, - *denen Liebhabern zu ehren welche schon etwas Wissenschaft davon haben*.- Nürnberg (manuscript).

SCHMIDT, WILLI (1934). La Revue française du jeu de dames.

SHEHAB, Mohamad Mahmoud (2018). Turkish Dama. Checkers game & solutions. Rules of game and learning guide. Lebanon.

SELENUS, Gustavus (1616). Das Schach oder Konig Spiel, Lipsiae.

SIR FERUMBRAS (1860). Les anciens poetes de la France, edition A. Kroeber & G. Servais, Paris. Französischer Text aus der Zeit um 1170 des Chanson de geste Fierabras.

SIR FERUMBRAS (1879). Manuscript van 1380; Engelse bewerking van het Franse chanson de geste Fierabras (c. 1170). Edition by Early English Text Society, London. (Bodleian Library-Oxford).

SONZOGNO, LORENZO (1832). Il Maestro di giuochi della Dama all' Italiana e alla Polacca, e degli Scacchi, Milano.

SPELENCYCLOPEDIE UIT THAILAND (1950). In der Bibliothek der Universität von Amsterdam.

STOEP, ARIE VAN DER (1978). Draughts magazine *Dammagazine,* Amsterdam.

STOEP, ARIE VAN DER (1979). Dammen in den beginne. Eine Serie von 57 Episoden in der Zeichenabteilung der pädagogischen Zeitschrift De Vacture zwischen 1980 und 1983, Deventer

STOEP, ARIE VAN DER (1989). Draughts magazine *Hoofdlijn,* Amsterdam.

TIMONEDA, JUAN DE (1547/1635). Libro llamado Ingenio, el qual trata del Juego del Marro de punta", hecho por Juan de Timoneda, Dedicado al Mvy magnifico Senñor don Ynnigo de Losca Capitan en las Galeras de Españna. Al qual se han annadido ocho trechas de mucha primor, por Antonio Miron y del Castillo, Tolosa. En casa de Juan Boude, impresor ordinario de su Majestat.

VALLS, LORENÇO (1597). Libro del Juego de las Damas, por otro nombre el Marro de Punta, Valencia. - (Biblioteca del Palacio, Madrid).

VICENT, FRANCESCH (1495). Libre dels joch partitis del Scachs en nombre de 100 ordenat e compost per mi Francesh Vicent, nat en la ciutat de Segorbe, criat e vehí de la insigne e valeroso ciutat de Valencia. Y acaba: A loor e gloria de nostre Redemtor Jesu Christ fou acabat lo dit libre dels jochs partitis dels scachs en la sinsigne ciutat de Valencia e estampat per mans de Lope de Roca Alemany e Pere Trinchet librere á XV días de Maig del any MCCCCLXXXXV.

VIERGEVER, JAAP (1996). Eindspel-encyclopedie, deel 1: Eindspelkomposities uit de Spaanse en Portugese damliteratuur. Boeken en tijdschriften tot en met 1946.

WEISS, ISIDORE (1910). Tactique & Stratégie du Jeu de Dames. Edité par le journal « Le Bavard », Marseille.

WESTERVELD, GOVERT (1987). Draughts magazine *Het Nieuwe Damspel*, Utrecht.

WESTERVELD, GOVERT (1988). Draughts magazine *Het Nieuwe Damspel*, Utrecht.

WESTERVELD, GOVERT (1990). Las Damas: Ciencia sobre un tablero. Tomo I.

WESTERVELD, GOVERT (1992). Draughts magazine *Het Nieuwe Damspel*, Utrecht.

WESTERVELD, GOVERT (1994) Historia de la nueva dama poderosa en el juego de Ajedrez y Damas. (History of the new powerful Queen in the game of chess and draughts), pages 103-124. Homo Ludens: Der spielende Mensch IV, Internationale Beiträge des Institutes für Spielforschung und Spielpädagogik an der Hochschule "Mozarteum" - Salzburg. Herausgegeben von Prof. Mag. Dr. Günther C. Bauer.

WESTERVELD, GOVERT (1997). De invloed van de Spaanse koningin Isabel la Católica op de nieuwe sterke dame in de oorsprong van het dam- en modern schaakspel. Spaanse literatuur, jaren 1283-1700. In collaboration with Rob Jansen (Amsterdam).

WESTERVELD, GOVERT (2004). La reina Isabel la Católica, su reflejo en la dama poderosa de Valencia, cuna de ajedrez moderno y origen del juego de damas. En colaboración con José Antonio Garzón Roger, Valencia. Generalidad Valenciana, Secretaria Autonómica de Cultura, pp. 1-2. The English translation here is of Dana Gynther.

WESTERVELD, Govert (Pseudonym VALLE DE RICOTE, GOFREDO 2006). *Los tres autores de La Celestina: El judeoconverso Juan Ramírez de Lucena, sus hijos Fernando de Rojas (Lucena) y Juan del Encina (alias Bartolomé Torres Naharro y Francisco Delicado).* Biografía, estudio y documentos del antiguo autor de La Celestina, el ajedrecista Juan Ramírez de Lucena. Volume I. 441 pages.

WESTERVELD, Govert (Pseudonym VALLE DE RICOTE, GOFREDO 2008). *Los tres autores de La Celestina: El judeoconverso Juan Ramírez de Lucena, sus hijos Fernando de Rojas (Lucena) y Juan del Encina (alias Bartolomé Torres Naharro y Francisco Delicado).* El libro perdido de Lucena. "Tractado sobre la muerte de Don Diego de Azevedo". Volume II. 142 pages.

WESTERVELD, Govert (Pseudonym VALLE DE RICOTE, GOFREDO 2009). *Los tres autores de La Celestina: El judeoconverso Juan Ramírez de Lucena, sus hijos Fernando de Rojas (Lucena) y Juan del Encina (alias Bartolomé Torres Naharro y Francisco Delicado). El libro perdido de Lucena. "Tractado sobre la muerte de Don Diego de Azevedo".* El misterioso autor Juan del Encina. Volume III. 351 pages.

WESTERVELD, Govert (Pseudonym VALLE DE RICOTE, GOFREDO 2009). *Los tres autores de La Celestina: El judeoconverso Juan Ramírez de Lucena, sus hijos Fernando de Rojas (Lucena) y Juan del Encina (alias Bartolomé Torres Naharro y Francisco Delicado). El libro perdido de Lucena. "Tractado sobre la muerte de Don Diego de Azevedo".* La Celestina: un señuelo, Fernando de Rojas, y un autor velado, Juan del Encina". Volume IV. 261 pages.

WESTERVELD, GOVERT (2013). Biografía de Juan Ramírez de Lucena. (Embajador de los Reyes Católicos y padre del ajedrecista Lucena). 240 pages. Lulu Editors.

WESTERVELD, GOVERT (2013). The History of Alquerque-12. Spain and France. Volume I. 388 pages. Lulu Editors.

WESTERVELD, GOVERT (2015). The History of Alquerque-12. Remaining countries. Volume II. 436 pages. Lulu Editors. .

WESTERVELD, GOVERT (2015). The Poem Scachs d'amor (1475). First Text of Modern Chess. 144 pages. Lulu Editors.

WESTERVELD, GOVERT (2015). The Birth of a new Bishop in Chess. 172 pages. Lulu Editors.

WESTERVELD, GOVERT (2015). The Ambassador Juan Ramírez de Lucena, the father of the chessbook writer Lucena. 226 pages. Lulu Editors.

WESTERVELD, GOVERT (2016). The life of Ludovico Vicentino degli Arrighi between 1504 and 1534. 264 pages. Lulu Editors

WESTERVELD, GOVERT (2016). The life of Francisco Delicado in Rome: 1508-1527. 272 pages. Lulu Editors.

WESTERVELD, GOVERT (2016). The Training of Isabella I of Castile as the Virgin Mary by Churchman Martin de Cordoba. 172 pages. Lulu Editors.

WESTERVELD, GOVERT (2018). History of Alquerque-12. Volume III. 516 pages. Lulu Editors.

WESTERVELD, GOVERT (2020). Gonzalo Fernández de Oviedo (Lucena), the unknown son of the Embassador Juan Ramírez de Lucena and author of La Celestina. Volume I. 414 pages. Lulu Editors.

WESTERVELD, GOVERT (2020). Gonzalo Fernández de Oviedo (Lucena), the unknown son of the Embassador Juan Ramírez de Lucena and author of La Celestina. Volume II. 422 pages. Lulu Editors.

YAŞAM, MIMARLIK VE (2016). Türk Daması Oyun Kültürü ve Türkiye'deki Dama Oynanan Kahvehanelerin İç Mekânlarının İncelemesi. DOI: 10.26835/my.270096

3 Einleitung

Ab 2001 war ich einer der beiden offiziellen Chronisten der Gemeinde Blanca in der Provinz Murcia (Spanien), um die Geschichte des Dorfes zu beschreiben. Ich war auch der einzige Ausländer mit diesem Titel in Spanien. Ich habe viele Geschichtsbücher über die arabische Periode 711 - 1610 geschrieben, was mir den Titel eines Akademikers an der Königlichen Academia Alfonso el Sabio (Real Academia de Alfonso X der Weise) in Murcia einbrachte. Sie luden mich ein, Bücher zu schreiben und zu veröffentlichen, aber das brauchte ich nicht. Ich wollte selbst forschen und meine Bücher selbst veröffentlichen. Vor zwei Jahren begannen die Politiker, sich in unsere Arbeit einzumischen, weil sie nun alle Behörden unter Kontrolle haben wollen, und ich habe meine ehrenamtliche Arbeit als offizieller Chronist beendet, weil ich in der Geschichtsschreibung unabhängig bleiben will. Ich mache jetzt die gleiche Arbeit, aber in der Funktion eines internationalen Hispanisten.

All die Forschungsarbeit der letzten 35 Jahre über die Geschichte der Mauren und Juden in Spanien hat mir gut gedient, um schließlich durch ein amerikanisches Autorenzuschreibungsprogramm festzustellen, dass Lucena der Spitzname von Gonzalo Fernández de Oviedo ist. Nach dem Vorschlag von Salvador Carulla (Australien), mir bei der weiteren Recherche zu helfen, habe ich den Schachbuchfall Lucena auf Eis gelegt und musste ein anderes Thema wählen. Zwar wurde ich von der Universität eingeladen, Vorlesungen zu halten, aber auch das liegt mir nicht, denn das können andere Leute viel besser. Und dann habe ich überlegt, mal wieder eine Damespiel-Biographie zu schreiben. Mein damespielender Vater hat immer von Isidore Weiss gesprochen und mein damespielender Freund Fangchao Chen wollte Kombinationen sehen. Und dan wusste ich, worüber ich mein nächstes Buch schreiben könnte: Isidore Weiss.

Dieses Buch ist nicht für die starken Spieler gedacht. Es nützt ihnen überhaupt nichts, denn sie müssen nichts Neues lernen; zumindest nicht von mir. Dieses Buch ist für den unerfahrenen Damespieler gedacht. Ich werde nach bestem Wissen und Gewissen über die Ursprünge des Damespiels aufklären und über den menschlichen Kampf, den der Weltmeister Isidore Weiss um seinen Lebensunterhalt führen musste. Der beste Weg, meinen Lesern zu dienen, besteht meiner Meinung nach darin, seine Partien mit bestimmten Stellungen im Spiel darzustellen. (wenn ich dieses Wort verwenden darf; nicht dass ich denke, dass es mir zusteht, aber es beschreibt am besten, was ich meine). Eine genauere Betrachtung des französischen Spiels auf dem Damebrett zeigt bald, dass die Franzosen um 1900 auf den weißen Feldern spielten, so wie es in den spanischen Damebüchern des 16. und 17. Jahrhunderts dargestellt ist. Mir ist eine Partie von Weiss mit einer Bauernvorgabe aufgefallen, die 1892 gespielt wurde und in der der Gegner von Weiss die Partie mit Schwarz begann. Dies lässt sich auf das spanische Spiel Ende des 17. Jahrhunderts auf einem 64-Felder-Brett zurückführen, in dem Schwarz beginnt. Eine von den Holländern fälschlicherweise als Weiss-Motiv bezeichnete Stellung hatte mit einem Motiv zu tun, das aus dem allerersten spanischen Damebuch von 1547 stammt und von Juan de Timoneda in Valencia veröffentlicht wurde, und nicht von Antonio de Torquemada, was ebenfalls auf einem Irrtum beruhte. Bestimmte Merkmale des französischen und niederländischen Damespiels lassen sich immer auf das spanische Damespiel zurückführen. Der Begriff spanisch-polnische Spielweise oder friesisches Damespiel lässt sich auf das ursprüngliche 12-teilige Spiel von Alquerque zurückführen, das in Spanien um 1495 in Damespiel umgewandelt wurde, wenn man Nebrijas lateinisch-spanischem Wörterbuch glauben darf.

Ich werde über das Leben des genialen Weltmeisters Isidore Weiss sprechen. Aber um das Leben von Weiss richtig darzustellen, darf ich natürlich andere Figuren der damaligen Damespielwelt nicht auslassen. Es kann nicht anders sein,dass die Juden einen wichtigen Beitrag zur Verbreitung und Entwicklung des Damespiels geleistet haben. Spanien war töricht genug, die Juden wegen ihres Glaubens aus dem Land zu werfen, und die

Niederlande waren klug genug, die Juden ins Land zu holen. Man hat mich bereits darauf hingewiesen, dass dieses Buch über Weiss auf Französisch geschrieben werden sollte. Meine Absicht ist es, Bücher in Französisch, Spanisch und Englisch über Weiss' Schüsse zu schreiben. Die Biographie von Weiss umfasst viele Seiten und kann nicht in drei Sprachen geschrieben werden. Heutzutage ist Englisch die Weltsprache, daher können vielmehr Damespieler auf der ganzen Welt von einer Biographie in Englisch profitieren.

Der Weltmeister Isidore Weiss, der "Napoleon des Damespiels", hatte eine Ausnahmestellung unter den Großmeistern des Damespiels. Selbst heute, wo seine Partien veraltet sind und der Spielplan in vielen von ihnen durch neue Theorien völlig widerlegt wurde, ist man beim Nachspielen immer wieder beeindruckt vom Charme eines Naturtalents, dem breiten strategischen Aufbau, dem scharfen Blick für die einzige Schwäche im Gegenspiel und nicht zuletzt wegen des feinen Spielgefühls, das diesem französischen Meister erlaubte, sich in ungewohnten Situationen zu orientieren. Er liebte den überraschenden Zug, auch in seinen Partien, und er machte oft Züge, die viele andere stark missbilligen würden. Diese überraschenden Züge sind in allen seinen Konstruktionen zu finden, besonders in seinen Endspielen. Das riskante Kombinationsspiel gab Weiss die Möglichkeit zu genialen Kunststücken. Wo ist der Spieler, der sich heute noch traut, Weiss-Eröffnungen zu spielen, seit das Monster der Theorie das Spiel in Besitz genommen hat? Vergleicht man Weiss-Partien von vor mehr als 100 Jahren mit dem aktuellen Positionsspiel, sieht man, was gewonnen, aber auch was verloren wurde. Bei ersterem überwiegt die Romantik, letzteres ist ein Produkt des Studiums, oft trocken und nur für den Eingeweihten verständlich. Welch wunderbaren Werbewert haben sich diese alten Partien bewahrt!

So stark, wie sich dieser Vollblut-Damespieler durch seinen eminent praktischen Sinn und seinen richtigen Blick für die Unzulänglichkeiten seiner Gegner fühlte, dachte Weiss, dass er jedes Studium des Spiels vernachlässigen könnte. Die Stellung

auf dem Brett hatte nur sein Interesse, denn Weiss analysierte überhaupt nicht gerne. Für ihn war die Partie eine Aneinanderreihung von Möglichkeiten, die sich immer ergeben würden. Nur der Taktiker konnte sie schaffen und nutzen. Eine Analyse der Stellungen im Nachhinein machte keinen Sinn. Laut Zeitungsberichten hielt Weiss achtzehn Jahre lang den Weltmeistertitel und konnte sich auch nach dem Verlust des Titels 1912 noch unter den stärksten Spielern der Welt behaupten. Welchen Respekt muss man vor einem Großmeister haben, der nach 18 Jahren der Dominanz seine unantastbare Stellung verlor und den Mut fand, auch dann noch zu spielen, als seine Ergebnisse fast schon erbärmlich wurden! Weiss zeigte, dass seine Liebe zum Spiel größer war als sein Wunsch, sich über andere zu erheben, und dieser Charakterzug in Verbindung mit seinem Ruhm machte ihn groß. Sein Name elektrisierte viele Niederländer, und wie sonst ist es zu erklären, dass 1928 während der Weltmeisterschaft ein ganzes Schaufenster in einem der größten Modemagazine in Amsterdam zu Ehren von Weiss eingerichtet wurde? Dort wurde mit Wachsfiguren und anderen Materialien, alles in Lebensgröße, ein Tableau vom Spiel um die Weltmeisterschaft 1911 zwischen Isidore Weiss und Herman Hoogland präsentiert. Dabei sah man, wie Weiss einen wunderschönen Schlag machte, wahrscheinlich einen der schönsten in seiner Damespielkarriere. Wie muss sich Weiss damals bei seinen abendlichen Spaziergängen gefühlt haben? Damals sah man Weiss in Begleitung französischer Damespielmeister wie Fabre, Dr. Molimard, Bonnard, Bizot und Bélard, manchmal auch umgeben von holländischen Damespielfreunden - auf einem Abendspaziergang oder auf dem Weg ins Hotel, um dieses schöne Werbe-Zeichenschaufenster (an dem zweifellos keine Kosten und Mühen gescheut wurden) mit großem Interesse zu betrachten.

Der Glanz seines alten Namens ist so stark, dass wir uns die Welt ohne diesen Napoleon des Damespiels nicht mehr vorstellen können, und wir begegnen ihm immer noch durch den "Weiss'schen Schuss". Wenn jemals ein Damespieler die Feinheiten des Spiels, sein Wesen und seinen Charakter ergründet hat, dann wares Weiss. Dies zeigte er nicht nur im Spiel.

Er schuf in kürzester Zeit die fantastischsten Kombinationen in den Stellungen. Er war der Begründer der berühmten französischen Kombinationsschule. Weiss war der König des "va banque" und der König des Kombinationsspiels. Dies spiegelte sich in den sogenannten Schnellpartien wider, in denen er unschlagbar war. In ihnen konnte er seinen "va banque"-Tendenzen der Phantasie freien Lauf lassen, in halsbrecherischem Tempo und mit unfehlbarer Sicherheit. Dies war auch in denSimultansitzungen der Fall, die ihn immer noch an den alten Ruhm erinnerten, den sein Ruf immer hatte. Er spielte beispiellos schnell, so dass man seinem blitzschnellen Spielstil nicht folgen konnte, und seine Kenntnisse des schönen und überraschenden Schlagspiels verblüfften alle.

Er beherrschte die drei Hauptteile des Spiels; Probleme, das Kombination-Spiel und das ganze Spiel in seinen kapriziösesten Formen. Wenn man spielt und seine Probleme betrachtet, findet man an erster Stelle die ultimative Ökonomie in seiner Arbeit: seine Probleme sagen viel mit sehr wenig Material. An zweiter Stelle findet man Reinheit und Originalität. Weiss war ein echter Problemkünstler und seine Kreationen berühren daher das Feine, das Subtile und das Künstlerische, das uns auf diese Art und Weise berühren kann. Ein Problem mit siebenmaligem Erfassen der meisten Teile ist sehr selten, aber Weiss war einer der ersten, der es erfunden hat. Die Suche nach Problemen, die von den Großmeistern komponiert wurden, ist eine vergebliche Suche. Wie bei so vielen prominenten Spielern ist das Problem für sie ein fast geschlossenes Gebiet. Weisswar in dieser Hinsicht eine sehr große Ausnahme. Und dann hatten wir auch nocheinen Weiss als Endspielkomponisten. Seine Genialität spiegelt sich in diesem Genre durch das ideale Zusammenspiel von Dame und Bauer wider. Weiss' Endspiele haben nicht die fast unergründliche Tiefe von Blankenaar. Im Gegenteil, sie sind meist nicht tief, sondern überraschend, und deshalb sind sie bei den meisten Damespielern so beliebt. Das große Damespielgenie Weiss hat der heutigen Damespielgeneration eine Vielfalt an Endspielen, Kampfkombinationen, Partien und Problemen hinterlassen, an denen sie sich jetzt und in Zukunft erfreuen kann.

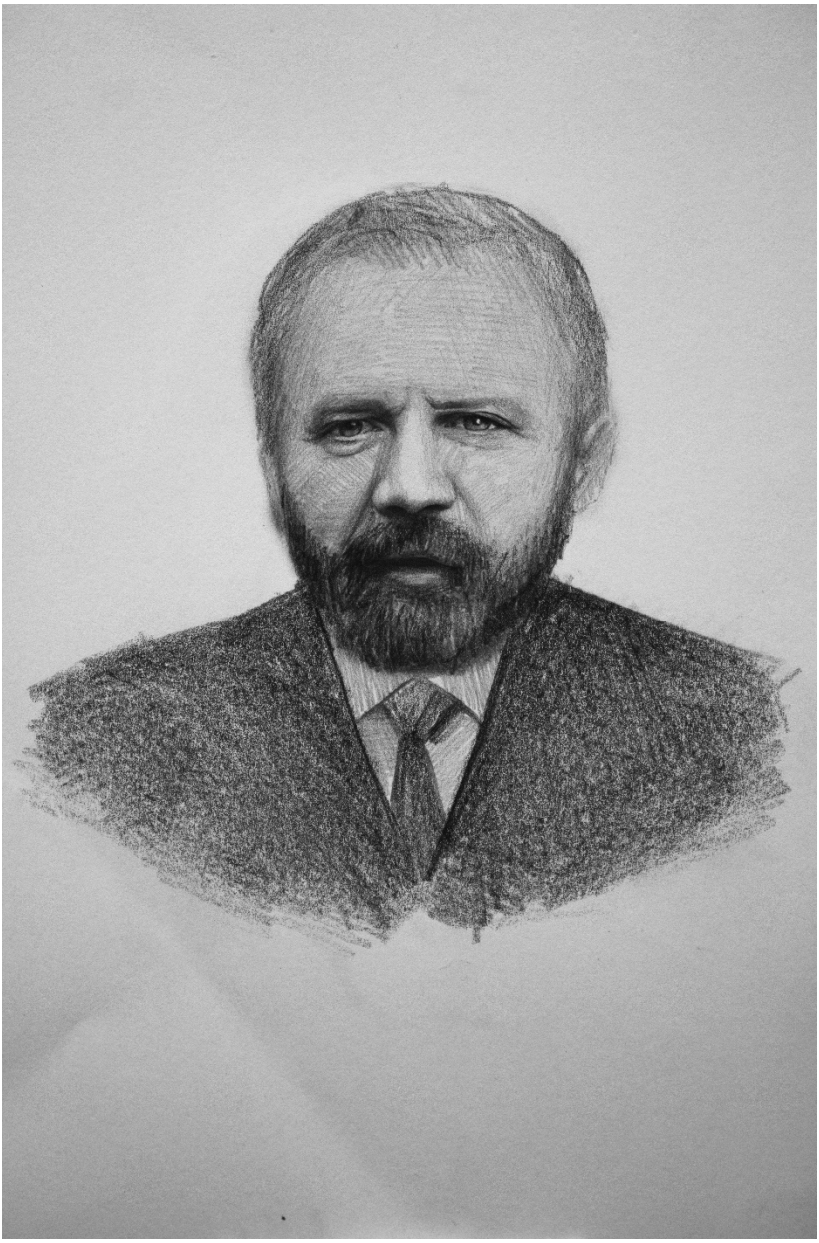
Weiss, der Stolz der französischen Zeichnungsmeister, spielte sein riskantes Spiel gegenalle Theorie und Methode. Je schöner, je komplizierter, desto besser, nie sauber ausgeführt oder analytisch korrekt, sondern zart und scharf in den Feinheiten. So entstanden die eigentümlichen Spiele oder Spielfragmente, aus denen man nie seine wirkliche Stärke ermitteln konnte. Was er vollbrachte, kam aus der Schatzkammer seines einfallsreichen Gehirns. Er wusste, dass er sich auf diese wunderbare Intuition verlassen konnte, die ihn als "unbesiegbar" erhalten hatte. Deshalb retteten die Spiele, Probleme und Endspielfragmente seinen Verstand. Wer die Schönheiten des Damespiels für Spieler jeder Stärke kurz demonstrieren will, findet seine Beispiele in der Blütezeit von Weiss dank der berühmten Bücher *Tactique et strategy* und *250 positions nouvelles* dieses Großmeisters.

Weiss war in den Niederlanden so berühmt und beliebt, dass ihm ein unbekannter Damespieler nach der Weltmeisterschaft 1928 durch Vermittlung des Präsidenten des holländischen Damespiel -verbands 100 Gulden als Zeichen seiner Bewunderung für sein Spiel anbot. 100 Gulden waren damals eine riesige Summe, und es war nur natürlich, dass Weiss davon völlig überrascht war.

In meinen Büchern über Weiss ist es nicht die Absicht, seine Partien zu analysieren - dafür haben wir unsere aktuellen Großmeister. Meine Absicht ist es, die Fakten des täglichen Lebens und die schwierigen Umstände darzustellen, unter denen Weiss Spitzenleistungen erbrachte. Er war einer der ersten professionellen Damespieler überhaupt, und das bedeutete, von einem knappen Einkommen zu leben. Das Damespiel ist dank der großen Opfer von Weiss zum Leben erwacht. Aber nicht nur dank Weiss. Eugène Leclercq trug als professioneller Damespieler seinen Teil dazu bei, das Damespiel populär zu machen.Und in den Niederlanden hatten wir den professionellen Damespieler Ben Springer. Allein vom Damespiel zu leben, war für diese Profispieler kein leichtes Unterfangen. Ich bemühe mich, all dies in die Weiss'sche Bibliographie aufzunehmen, und es besteht kein Zweifel daran, dass eine solche Aufgabe nicht einfach ist, denn man vergisst schnell andere wichtige Persönlichkeiten auf dieser Liste von Damespielern, die große Opfer für die

Wiederbelebung und das Gedeihen des Damespiels gebracht haben.

Würden sein Genie, seine Aufopferung und seine Liebe zum Spiel bei den anderen Weltmeistern so groß sein oder werden wie bei Weiss, dem König des Damespiels, der seinen Thron fast 18 lange Jahre behauptete, während er alle Angriffe brillant und überlegen abräumte, um zu treffen? Die Geschichte lehrt uns, dass dies nicht der Fall war.Wenn wir uns das noch einmal vor Augen führen, erscheint die Größe von Weiss wiederin hellem Licht, in einem Licht, das trotz der ungeheuren Kraft und Tiefe des modernen Spiels nicht übertroffen wurde.



Eugène Leclercq (1632-1908)
© Kommerzielle Nutzungsrechte: Govert Westerveld

4 Biographie von Isidore Weiss

Isidore Weiss wird 1867 in Manchester geboren und kommt im Alter von 4 Jahren nach Paris. 1871 beschließen seine aus Österreich-Ungarn (Budapest) stammenden Eltern, England in Richtung Frankreich zu verlassen, nachdem ihre Regenmantelfabrik abgebrannt ist. Isidore beginnt recht spät zu spielen - laut Bizot im Alter von 16 Jahren. Bonnard spricht sogar von einem 18-Jährigen. Er nahm 1891 zum ersten Mal an einem Masters-Turnier in Paris teil, das von der berühmten "Revue des Jeux" organisiert wurde (der Herausgeber der Damist- Chroniken war Eugène Leclercq) und belegte den 3. Platz hinter Barteling und Leclercq, aber vor Zimmermann, Lesage, Baládent und anderen.

Er war der erste offizielle Weltmeister im internationalen Damespiel (10x10 Brett). Die Franzosen nannten ihn der Napoleon des Damebretts, weil er wie Napoleón war - ein sehr kleiner Mann, der immer Kämpfe gewann. Weiss wurde besonders für sein Kombinationsspiel gelobt und war auch in den Endspielen sehr stark. Seine Partien sind immer noch Gegenstand von Studien. Er war ein wahrer Magier auf dem Gebiet der Probleme.

Siebenmal wurde er Weltmeister: 1899 gegen Anatole Dussaut in Amiens, 1900 nach einem Match mit Beudin in Paris, 1902, 1904, 1907, 1909 in Paris und schließlich 1911. Im Jahr 1912 fand dieser Napoleon sein Waterloo (21-9) in einem Kampf um den Weltmeistertitel gegen einen anderen Franzosen, nämlich Alfred Molimard (1888-1943).

Die Franzosen sagten, dass Weiss [95] seinen Weltmeistertitel während des Rotterdamer Turniers 1912 verlor, das von Hoogland (25 Punkte) gewonnen wurde, in dem er den 3. Platz mit Molimard (23 Punkte) und hinter Jack de Haas(24 Punkte)

[95] http://damierlyonnais.free.fr/joueurs_autres_weiss.htm

belegte. Allerdings konnte Hoogland seinen Titel nicht ohne weiteres verteidigen, da der Krieg 1914-1918 ausbrach.

Weltmeisterschaften in Amiens, 1899

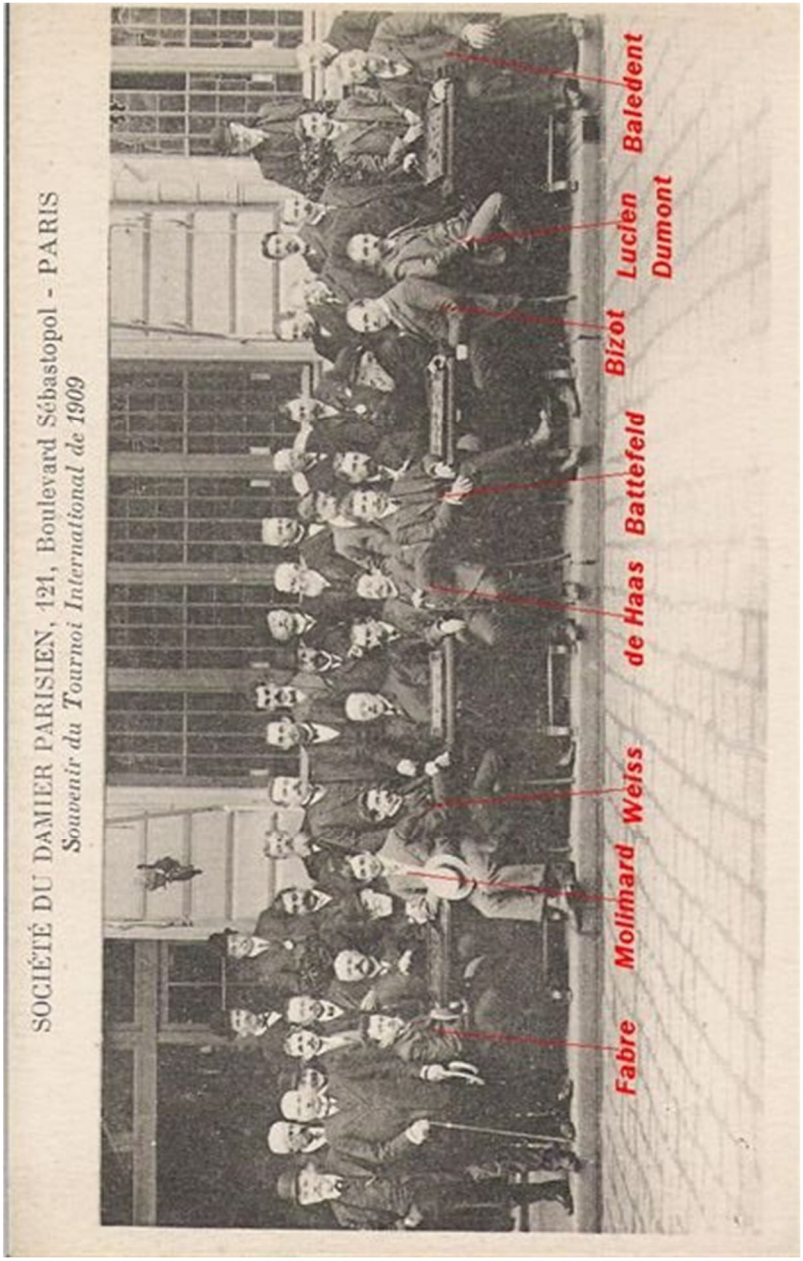
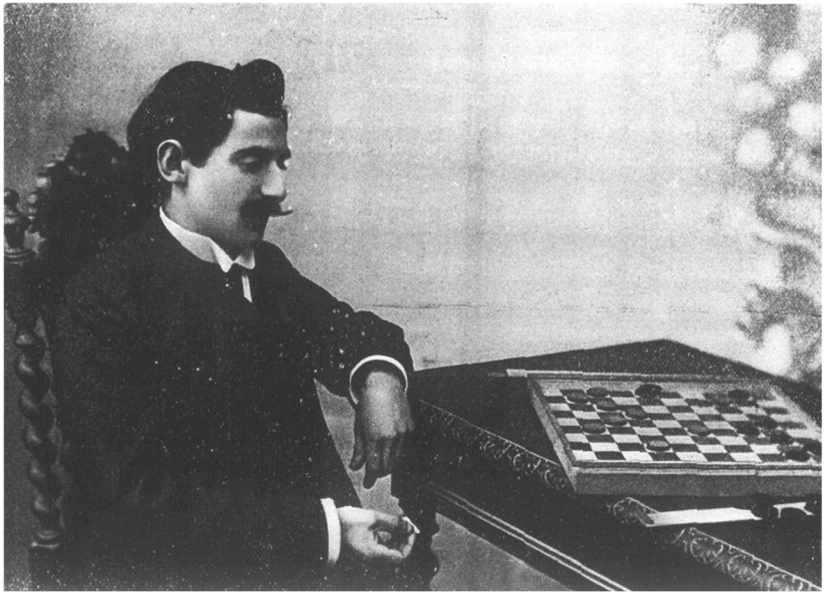


Foto: Freundlichkeit von Dr. Diego Rodrigo - Frankreich

Weiss spielte 1920 wieder bei der Pariser Meisterschaft mit und wurde mit 12 Punkten Dritter hinter Fabre (15) und Bizot (14). Isidore Weiss war 1920 in Holland und besuchte die Damespielclubs in Haarlem, wo er gegen zwei Mitglieder des Clubs spielte und am Abend ein Simultan gab. Die Holland-Tournee im Dezember 1920 gab ihm die Gelegenheit, ein 4-Spieler-Turnier mit 9 Punkten vor Springer (6), Damme (5) und Prijs (4) zu gewinnen, aber beim Internationalen Turnier von Marseille 1924 war es Springer, der vor Weiss ins Ziel kam, gefolgt von Boer, Ricou und Garoute.



Isidore Weiss im Jahr 1914

Weiss änderte daher sein Positionsspiel. Er spielte nicht mehr darauf aus, Kombinationen ins Spiel zu bringen und übte nicht mehr das Sperren seiner Stellungen, was ihm in der Vergangenheit zwar Erfolge, aber auch Rückschläge gegen die neuen Meister einbrachte, besonders 1912 gegen Molimard, dann Bizot, Fabre und Bonnard. Dank dieser Erneuerung des Spiels erzielte er im Alter von 60 Jahren ein beachtliches Ergebnis, denn

er wurde beim Internationalen Turnier von Paris 1927 Zweiter hinter Bizot und vor Fabre, Springer und De Jongh.

Isidore Weiss (Paris) und F. Bouillon (Marseille) im Jahr 1906

Bei der Weltmeisterschaft 1928 in Amsterdam erlitt er jedoch einen schweren Rückschlag. Er war entschieden nicht in einer guten Form, wenn man sein Ergebnis des 11. von 12 Plätzen bedenkt. Manche sprachen schon vom Ende seiner Karriere. Beim Pariser Turnier von 1931, das zur Weltmeisterschaft zählte und im "Ludo" in der Rue de la Sorbonne ausgetragen wurde, war dies sicherlich nicht der Fall. Dort belegte er mit 25 Punkten den 3. Platz, knapp hinter dem ersten Spieler Marius Fabre (27 Punkte) und Stanislas Bizot (26 Punkte), aber vor dem jungen Maurice Raichenbach. Das Wunderkind Maurice Raichenbach nahm ihm den Titel weg, indem er ihn in der zweiten Runde schlug. In diesem Zusammenhang berichtet Pierre Lucot eine Anekdote: Raichenbach, damals 16 Jahre alt, führte eine Kombination gegen Weiss aus. Weiss ging wütend in die Umkleidekabine, um seinen Hut zu holen. Da er ihn nicht fand, versuchte er es bei den anderen. Schließlich ging er ohne Kopfbedeckung. Als er am

nächsten Tagin die "Ludo" zurückkehrte, hing nur noch ein Hut: seiner.

Links: Isidore Weiss im Jahr 1909

Dies sollte das letzte große Turnier von Isidore Weiss sein. Er starb 1936 in Paris im Alter von 69 Jahren und hinterließ, so Marcel Bonnard, "die Erinnerung an den brillantesten und schnellsten Meister, den das Damespiel hervorgebracht hat, und einen nicht annähernd zu übertreffenden Rekord - den Weltmeistertitel für 17 Jahre". Andere sprechen sogar von der Zeit zwischen 1886 und 1912.

Eine Karriere hatte er nicht, seine Familie musste von den Preisen und dem mageren Einkommen aus den von ihm erteilten Damespielstunden und anderen"gefragten" Spielen leben, die er für Geld spielte. Aber trotz der höchsten Meisterschaft seiner Kunst war die Suppe sehr mager. Louis Dalman erinnerte sich daran, dass er im Damien Parisien für 0,20 fr ein paar Lektionen von Weiss genommen hatte. Er war beeindruckt von der Spieltiefe dieses großen Meisters. Mit 2 verlorenen Bauern hielt

er nicht sehr lange durch. Weiss war 1,54 Meter groß und wog nur 45 Kilogramm. Pierre Lucot sprach in seiner Hommage an den großen französischen Meister Nr. 70/1960 von Effort von einem Senfsandwich als Mittagsmahlzeit und von der Wärme, die er in der Nähe von Metro-Eingängen suchte.

Isidore Weiss

Isidore Weiss' Sohn Robert[96] schrieb am 17. Juli 1947 an Henri Chiland: "Als einfacher Kappenarbeiter (Anm. d. Red.) lebte mein Vater sein ganzes Leben lang bescheiden, und außerdem hatte er keinen Ehrgeiz. Das Damespiel war alles für ihn, und er hat es sein ganzes Leben lang angeboten."

4.1 Damespielclub Isidore Weiss

Draughts club Isidore Weiss in Amsterdam

Isidore Weiss war in den Niederlanden so populär, dass Damespieler in Amsterdam einen Damespielclub in seinem

[96] http://damierlyonnais.free.fr/joueurs_autres_weiss.htm - 12.2.2021

Namen gründeten. Im Jahr 1913 gab es ein Simultantreffen im jungen Isidore-Weiss-Damenclub, der den Spielraum im oberen Saal des Rembrandt-Kinos hatte. Die Abbildung zeigt J. Roselaar, wo der Simultanspieler vorne in der Mitte saß. Er erzielte ein wunderbares Ergebnis[97]. Weiss war auch der geniale Lehrer des späteren Weltmeisters Maurice Raichenbach. Das merkt man übrigens sehr an Raichenbachs Spielstrategie. Wie Weiss wusste Raichenbach (bis hin zum Katastrophismus), wie weit er gehen konnte.

Es ist nicht möglich, Weiss' gesamtes Damespiel-Leben zu beschreiben, denn dafür reicht der Platz in diesem Buch nicht aus. Wir heben jedoch eine Geschichte hervor, weil sie recht interessant ist, um zu sehen, wie fanatisch Weiss in Bezug auf das Damespiel war. Dazu begeben wir uns in das Jahr 1909. Ursprünglich wollte der Holländer De Haas an einem Wettkampf in Paris teilnehmen. Dieser Wettkampf konnte aus verschiedenen Gründen nicht stattfinden. Ermutigt durch ein gastfreundliches Angebot von Herrn Van Etten in Paris und eine freundliche Vermittlung durch den Vorsitzenden von "Le Damier Français", Herrn Dambrun,fuhr De Haas nach Paris in der Hoffnung, eine große Match gegen Weiss spielen zu können. Daraus wurde jedoch nichts, da der Weltmeister zu hohe Anforderungen an ein solches Match stellte, die der französische Verein nicht erfüllen konnte. Das Spiel gegen Weiss wurde dann nur auf 3 freie Partien ausgedehnt, in denen Weiss, ohne einen geldwerten Vorteil erlangen zu können,aus reiner Freude, ernsthaft gegen de Haas spielen zu können, alles gab, was er als Spieler konnte, denn Weiss war ernsthaft daran interessiert, nur mit de Haas zu spielen. Die Ergebnisse dieser 3 Partien waren 2 Unentschieden und 1 Sieg vonWeiss, somit blieb der kleine Weltmeister der Sieger über De Haas. Mit wie viel Feuer und Leidenschaft Weiss seine Partien gegen De Haas spielte, zeigt das folgende Erlebnis, das mit der dritten Partei in Verbindung steht. Es war 21 Uhr am Montagabend. Weiss kam ins Café du Globe und forderte De Haas auf, eine ernsthafte Partie zu spielen. Die dritte Partei. Die Herren begannen mit diesem Spiel mit großem Interesse. Um

[97] De Joodsche prins; geïllustreerd weekblad, 1913, 13-03-1913, p. 248

halb eins kam der Kellner, um zu warnen, dass das Café um ein Uhr schließen würde und die Herren dann das Spiel auf die Straße verlegen müssten. Es schlug ein Uhr und die Partie war noch nicht zu Ende.Was war zu tun? Weiss, der sich in diesem Spiel sehr viel Mühe gegeben hatte, wollte es unbedingt zu Ende spielen. Weiss und De Haas, begleitet von Fabre, gingen hinaus, um ein Café zu suchen. Sie gingen die Rue Sébastopol, die Rue Réaumur, die Rue de Turbigo entlang, aber niemand wollte sie haben. Plötzlich fiel Weiss ein, dass es in der Rue Montmartre ein Café gab, in dem er einmal 72 Stunden am Stück gespielt hatte. Sie gingen dorthin, und der Besitzer, der Weiss kannte, war tatsächlich bereit, sein Café zur Verfügung zu stellen. Das Café lag in der Nähe von Les Halles und war die ganze Nacht geöffnet. De Haas hatte schon Gedanken an "Apachen", denn es war nicht die beste Gegend in Paris. Der Weltmeister trat jedoch unerschrocken vor und De Haas und Fabre hinter ihm. Es war dann halb zwei und die beiden Champions begannen wieder zu spielen. Das Café war voll und sie waren umgeben von Händlerinnen und Männern aus Les Halles. Es war ein seltenes Publikum in diesem Nachtclub und alle kannten den Weltmeister. In der Zwischenzeit Weiss und De Haas spielten, als würden sie ihr Leben verteidigen, bis die Partie um halb vier unentschieden endete. Dann fragten alle, wer De Haas sei, und als sie hörten, dass er der holländische Meister sei, erhielt De Haas eine riesige Ovation. Gegen 4 Uhr brachten Weiss und FabreDe Haas dann nach Hause, und auf dem Rückweg ging es über Blumenkohl, Karotten und alle möglichen Gemüsesorten entlang Les Halles. Eine höchst abenteuerliche Reise von 2 Champions!

4.2 Provokationen an Weiss

Es herrschte eine stillschweigende Bewunderung zwischen den beiden Spielern, vor allem als Weiss erfuhr, dass eine Partie zwischen ihm und Jack de Haas als schwach eingestuft worden war. Auf der anderen Seite gab es unbegründete Gerüchte, dass Weiss Angst hatte, gegen Woldouby zu spielen. Das war für Weiss ein ausreichender Grund, schnell zur Feder zu greifen[98].

> "Sehr geehrter Herr Dambrun,
> Sie haben mir einen Artikel übersetzt, in dem sich Herr Broekkamp auf die erste Partie zwischen Herrn de Haas und mir bezieht, die von Herrn Mijer in der holländischen Zeitung*De Telegraaf* veröffentlicht wurde: 'Diese Partie wird sehr schwach gespielt', um nicht einen schärferen Ausdruck zu verwenden. Ich hätte auf diese singuläre Einschätzung eines inkompetenten Spielers (ich würde ihm leicht einen Bauernvorteil geben) gar nicht reagiert, wenn mein Freund de Haas nicht beteiligt wäre. Ich möchte Sie wissen lassen, dass ich den holländischen Meister als meinen formidabelsten Gegner betrachte. Es ist daher nicht nötig, in diesen lächerlichen Angriffen die Eifersucht eines Charakters zu sehen, dessen Bestrebungen, den holländischen Nationalverband zu spalten, an dessen Schicksalen Herr Vervloet, gefolgt von Herrn de Haas und alle unsere holländischen Freunde mit so viel Autorität völlig vergeblich geblieben sind. Schließlich, um all den Lärm und die tendenziösen Notizen einiger Institutionen abzukürzen, die mich so darstellen, als fürchtete ich, mit Herrn Woldouby gemessen zu werden, biete ich ihm einen Vorteil von 1/3 Bauer in 24 Partien bei einem Einsatz von 150 Francs an. Ich verhehle nicht, dass der Kampf hart sein wird, aber meine Absicht ist es, zu beweisen, dass zwischen diesem Spieler und mir eine Lücke von dieser Ertragsdifferenz besteht. Mit freundlichen Grüßen,
> Isidore Weiss"

Das Match zwischen Weiss und Woldouby fand nicht statt und das sorgte für Kommentare. Dennoch hatte Weiss bereits Woldouby zerschlagen und auch Jack de Haas hatte ihn geschlagen. Der Herausgeber von *Damier Français* schrieb darüber[99]:

> **Herausforderung**

[98] Bulletin mensuel du Damier Français, No. 8, 1 September 1910, pp. 84-85
[99] Bulletin mensuel du Damier Français, No. 9, 1 October 1910, pp. 98-99

Die Herausforderung zwischen Herrn Weiss und Herrn Woldouby wurde nicht angesprochen. HerrWeiss ist nicht so weit vorgerückt, wie er es angedeutet hat, und hat "au tiers de Pion[100] " den Meistervon Senegal provoziert. Wir neigen dazu, die Ergebnisse anderer Spieler mit denen von Herrn Woldouby zu vergleichen, um darzustellen, dass Herr Weiss zu diesem Vorteil nicht fähig ist. Dies ist eine Methode, die sich zu oft als völlig fehlerhaft erwiesen hat, als dass wir sie auf uns selbst anwenden könnten. Alles, was wir über ein so seriöses Spiel wie das von Herrn Weiss vorgeschlagene sagen können, ist, dass es uns erlaubt, den relativen Wert der beiden Spieler zu bestimmen. Die Prognosen, die Ranglisten zur Bestimmung von diesem oder jenem sind nicht mehr als reines Geschwätz, ausserdem haben wir drei ernsthafte Begegnungen zwischen Herrn Woldouby und den einzigen beiden Spielern gesehen, die genug Temperament haben, um auf ihren Vorteil zu bauen: Weiss und Haas. Mit dem ersten Spieler wurde er buchstäblich erdrückt - er verlor sechs Partien, in denen die Einsätze nicht gering waren (5 Franken pro Runde); mit dem zweiten verlor er zwei von drei Runden. Aufgrund von Fehlinformationen haben wir gesagt, dass er unser Spiel nicht gewohnt war (die Hauptdiagonale links): so wollten wir diese Niederlage erklären. Damals erfuhren wir, dass er bereits im letzten Jahr an der Ausstellung in Nancy teilgenommen hatte und die besten Amateure aus Nancy nicht so leicht besiegen konnte. Was das Damespiel im Allgemeinen betrifft, so gibt es nur die Ergebnisse von kompletten Wettkämpfen und von Partien, die besonders schwerwiegend waren. Der Rest ist nichts.

Schließlich wurde einen Match zwischen Weiss und Woldouby dank eines ökonomischen Opfers von Paul Tristan (genannt Tristan oder Tristan Bernard, Besançon, 1866 - Paris, 1947) geboren. Dieser tapfere Mann bewunderte zwei Dinge: die Intelligenz der Tiere und die Brutalität der Menschen. Aus Tristans Wesen geht hervor, dass er Woldoubys Naturtalent bewunderte[101]:

Der Match zwischen Weiss und Woldouby
Dank der Großzügigkeit von Herrn Tristan Bernard, dem berühmten Literaten, der sich sehr für das Damespiel interessiert, und den Bemühungen unseres Vereins, konnte einen kleinen Match (von vier Spielen für eine Herausforderung von zwanzig Franken) organisiert werden.

[100] Spiel-Modus
[101] Bulletin mensuel du Damier Français, No. 10, 1 November 1910, p. 114

Wir freuen uns, dass Tristan Bernard, dieser Sportler von unbestreitbarer Autorität, die Notwendigkeit erkannt hat, wo wir die Überlegenheit unseres brillanten Weltmeisters demonstrieren mussten. Es wäre bedauerlich gewesen, wenn die Damespielöffentlichkeit unter dem Eindruck geblieben wäre, dass Klatsch und Tratsch von Spielern mit großer Stärke verbreitet wird. Ihre Kompetenz sollte, so scheint es, die vulgären Irrtümer schützen, die sie gerne verbreiten.
Woldoubys Niederlage wurde durch zwei verlorene Runden und zwei Unentschieden komplettiert.In der dritten Runde (die Remis war) hatte Woldouby einen Vorteil. Er spielte die letzte Runde schlecht, während Weiss die Feinheiten in seinen Zügen erhöhte. Dies zeigt die Schwierigkeit bzw. die Stärke des gegnerischen Spiels, dem sich der Mohr stellen musste. Nach dieser Partie ist es uns egal, dass sich einige Spieler damit brüsten, reihenweise Partien verloren zu haben, und dass sie die erdrückende Überlegenheit Woldoubys auf sich projizieren! Die Demonstration, dass es für sie unmöglich ist, gegen ihn zu kämpfen, nimmt zu, und das ist eine tadellose Logik, nachdem das Matchergebnis, der Abstand, alle von Weiss trennte.

4.3 Die Frankreichmeisterschaft, 1910

Im Herbst 1910 organisierte François Arnoux, der Besitzer eines Cafés und Mitglied von Damier Lyonnais, ein Doppel-Turnier, bei dem es um den Titel des französischen Meisters ging, wie es seit Jahrzehnten bei den großen "privaten" Turnieren üblich war. Er öffnete die Anmeldung bis zum 24. Oktober 1910 und schaffte es, eine Reihe von starken Spielern zur Anmeldung[102] zu überreden.

Der große Wettbewerb, der von Herrn Arnoux für die französische Meisterschaft organisiert wurde, fand vom 29. Oktober bis zum 5. November im Grand Café des Beaux- Arts, 5, Place des Terreaux, inmitten von üppigem Wohlstand statt. Es endete mit dem Sieg von Herrn Weiss. Der Weltmeister war jedoch ernsthaft bedroht, wie aus der folgenden Übersichtstabelle ersichtlich wird. Herr Molimard war als Erster in den Wettkampf gekommen, konnte aber den Pokal nicht mehr holen, weil Herr Weiss den jungen Meister aus dem Lyonnais in drei Partien schlug. Dies schien jedoch keine leichte Aufgabe gegen einen Spieler zu sein, der im Turnier "keine einzige Partie verloren hatte". Herr

[102] Bulletin mensuel du Damier Français, No. 10, 1 November 1910, p. 116-120

Weiss hatte in der ersten und dritten Partie ein Remis und gewann die zweite. Ein zweites Match über drei Partien zwischen Ottina und Weiss endete, nachdem Ottina die zweite Partie verloren hatte, nachdem die erste Partie zu Null ausgegangen war. Ein drittes Spiel hätte das Ergebnis nicht verändert, egal wie es ausgegangen wäre.

Dieser Wettbewerb ist sicherlich der schönste, der jemals in Frankreich ausgetragen wurde, sowohl vom Standpunkt der den Spielern gewährten Vergünstigungen als auch vom Standpunkt seiner tadellosen Organisation. Es war festgelegt worden, dass die Spieler mit Hilfe von fortschrittlichen Chronometern ihre Partien mit einer Geschwindigkeit von dreißig Züge pro Stunde fortsetzen sollten. Aber die Unerfahrenheit hinderte sie daran, diese Instrumente zu benutzen. Sie haben die ihnen gewährte Freiheit nicht missbraucht. Die sehr umfassenden Informationen, die Herr Arnoux den Spielern schickte, zeigten, dass die Partien im Durchschnitt nicht länger als zwei bis drei Stunden gedauert hatten. Nur eine Partie zwischen den Herren Bonnard und Sonier, die mit einem Remis endete, dauerte fünf Stunden. Es wurde nur eine Partie pro Sitzung und drei Partien pro Tag gespielt. Auf diese Weise liefen die schnellen Spieler nicht Gefahr, sich mehr zu überanstrengen als ihre langsameren Kollegen. Zu Beginn jeder Sitzung fand eine Auslosung statt, um die Reihenfolge der Wettkämpfe zu bestimmen. Ein Zwischenfall wurde nicht gemeldet. Herr Arnoux war gut beraten, schwachen Spielern, die die Ergebnisse hätten verfälschen können, den Zugang zu diesem Wettbewerb zu verwehren.

Herr Delescluse wollte sein Interesse an dieser Manifestation, die allerdings so weit vom Sitz des Damier du North entfernt stattfinden musste, bezeugen, indem er einen Preis von fünfzig Francs für den Spieler auslobte, der das beste Ergebnis gegen die ersten drei erzielt hätte. Dieser Preis wurde von Herrn Raphael aus Marseille (Tribut des Nordens an den Süden) mit vier Punkten gewonnen. Die Herren Fabre und Bonnard erhielten drei Punkte, und Herr Ottina einen Punkt. Wir hatten einen Preis von vierzig Francs für das beste Endspiel ausgelobt. Dieser Preis wurde an Herrn Bonnard für sein Endspiel gegen Herrn Fabre vergeben. Schließlich hatte Herr Pernet aus Wien den Titel des Autors der schönsten Kombination des Wettbewerbs gewonnen - ein Preis von zehn Francs. Dieser Preis wurde von Herrn Molimard für seine Kombination gegen Herrn Fabre gewonnen. Herr Weiss gewann 150 Francs in bar und einen Pokal im Wert von 150 Francs.

Herr Molimard gewann 200 Francs in bar, plus zehn Francs, die von Pernet verliehen wurden. Herr Sonier gewann 100 Francs in bar. Herr Raphael erhielt 50 Francs, Preise von Herrn Delescluse, dem Präsidenten von Damier du North. Herr Bonnard erhielt 40 Francs, den Preis von Herrn Dambrun, dem Präsidenten von Damier Français. Wir müssen Herrn Arnoux für seine großzügige Initiative gratulieren. Er hat

dem Spiel einen Dienst erwiesen,indem er neue Dokumente in Form von Meisterpartien mitbrachte und die Rangfolge der Spieler angab. Herr Arnoux versprach uns die Hälfte der Partien dieses großartigen Wettbewerbs. Er hatte uns bereits eine prächtige Partie zwischen den Herren Molimard und Weiss geschickt, die unser Freund De Haas freundlicherweise analysiert hatte. Diese Partie wird in unserer nächsten Ausgabe erscheinen. Es ist bedauerlich, dass die Herren Ardouin und Bizot nicht an diesem Wettbewerb teilnehmen konnten. Wir sprechen nicht von den Herren Degraëve, Grange und Barteling, die unserer Partie im Moment fernstehen.

Welche Lehren müssen wir aus diesem Wettbewerb ziehen? Es gibt zwei Männer, die sich deutlich von den anderen Spielern abheben. Das sind die Herren Weiss und Molimard. Sie haben alle Qualitäten eines perfekten Spielers. Man kann sagen, ohne Angst zu haben, bestritten zu werden, dass sie von der gleichen Klasse sind wie die großen Schachspieler Lasker und Schlechter, ausgestattet mit einem Temperament, das für alles geeignet ist, und mit einer Präzision, die jeder mathematischen Vision entspricht. Wir können sicher sein, dass wir nie diese barocken Schläge sehen werden, zu sehen, zu versuchen, wie von einigen Virtuosen und nicht von den schwächsten Spielern erzählt. Nach diesem Wettstreit und den Differenzen, die in letzter Zeit ausgetragen wurden, gibt es keinen Zweifel, dass es drei Männer gibt, unter die man niemanden einordnen kann. Es sind die Herren Weiss, de Haas und Molimard in dieser Reihenfolge.

Es ist sehr bedauerlich, dass Herr Bizot nicht an diesem Turnier teilnehmen konnte. Die Ergebnisse, die er bisher in den Wettbewerben erzielt hat, würden ihm Hoffnung auf einen ehrenvollen Platz geben. Im internationalen Wettbewerb von 1909 erzielte er ein hervorragendes Ergebnis gegen die drei Erstplatzierten, indem er gegen jeden eine Partie gewann und die andere remisierte. In der Pariser Meisterschaft hatte er einen sehr regelmäßigen Platz. Er zog mit Herrn Weiss gleich. Die einzige ernsthafte Partie, die er spielte, gewann er gegen Herrn De Haas. Das sind Leistungen, die nach einem entscheidenderen Test verlangen. Eine Partie zwischen Herrn Bizot und Herrn Molimard scheint unerlässlich zu sein, die genau bestimmen würde, ob wir Herrn Bizot zu den drei Spielern, die wir zuvor zitiert haben, einordnen sollten.

Herr Sonier gewann den ausgezeichneten dritten Platz für sein ernstes Spiel. Herr Bonnard, der seinen ausgeprägten Hang zur Phantasie nicht ablegen konnte, wurde Vierter. Die Kombinationen, die wir bei diesem Wettbewerb von ihm gezeigt haben, beweisen, dass er ein formidabler Meister ist. Herr Raphaël schien nicht in der Lage zu sein, seine Form wieder zu finden. Was auch immer gesagt worden sein mag, es scheint kein Zweifel daran zu bestehen, dass er Herrn De Haas nicht widerstehen würde. Dieser Spieler würde ihn in einem Zehn-Spiele-

Match definitiv vernichten. Mr. Fabre muss dringend seine Balance wiederfinden. Wie Herr de Haas uns nach seiner Partie sagte, war er ein guter General der Kavallerie, und das zu einer Zeit, als die Hauptfunktion dieser Waffe derAngriff war. Herr Ottina war besonders unglücklich. Er sah für uns nicht gut aus, obwohl wir denken, dass er die Position zu sehr vernachlässigt haben muss, um die großen Kombinationen zu suchen. Wir können zu unserem großen Bedauern die Ergebnisse des Wettbewerbs in Bezug auf die erste Division nicht wiedergeben: sie sind uns noch nicht zugegangen.

Diese Meisterschaft wurde in diesem Jahr in der Stadt Lyon ausgetragen. Die Spiele fanden zwischen dem 29. Oktober und dem 2. November 1910 statt. Der Sieger war Dr. Alfred Molimard mit 19 Punkten, während Isidore Weiss mit 17 Punkten Zweiter wurde.

Pl	Namen	1	2	3	4	5	6	7	Wir	Wi	Re	Ve	Pt	SB
1	AlfredMolimard	**X**	1 1	1 2	2 1	2 2	1 2	2 2	12	7	5	0	**19**	193
2	Isidor Weiss	1 1	**X**	1 1	1 2	1 2	2 2	2 1	12	5	7	0	**17**	178
3	PaulSonier	1 0	1 1	**X**	2 1	0 2	0 1	2 2	12	4	5	3	**13**	137
4	Marcel Bonnard	0 1	1 0	0 1	**X**	1 1	1 2	1 2	12	2	7	3	**11**	112
5	Marius Fabre	0 0	1 0	2 0	1 1	**X**	2 1	1 0	12	2	5	5	**9**	98
	LouisRaphaël	1 0	0 0	2 1	1 0	0 1	**X**	2 1	12	2	5	5	**9**	96
7	Léonard Ottina	0 0	0 1	0 0	1 0	1 2	0 1	**X**	12	1	4	7	**6**	64

Wie man aus der Tabelle[103] ersehen kann, hatte Molimard 2 Punkte mehr als Weiss, während beide Meister keine Partie verloren. Nach diesem Wettkampf forderte Weiss Molimard zu einem 3-Partien-Match um die Meisterschaft heraus. Aus diesem Match ging Weiss als Sieger hervor, da Molimard 1 Partie verlor und 2 unentschieden endeten, so dass Weiss schließlich französischer Meister wurde.Der erste Preis waren 200 Francs, der zweite Preis 150 Francs, der dritte Preis 100 Francs. Der erste Preis wurde von einer Bronze vase im Wert von 150 Francs begleitet. Es gab auch einen Preis von 50 Francs, der von Herrn Delescluse zur Verfügung gestellt wurde, für denjenigen, der gegen die ersten 3 Preisträger mit dem besten Ergebnis gewann.

[103] With thanks to Tournooibase.

Raphaël gewann diesen Preis mit 4 Punkten. Herr Fabre und Bonnard bekamen 3 Punkte und Ottina 1 Punkt. Herr Dambrun aus Paris hatte 40. Francs für das schönste Endspiel zur Verfügung gestellt. Dieser Preis wurde an Herrn Bonnard für ein Endspiel gegen Herrn Fabre vergeben. Außerdem lobte Herr Pernet aus Wien einen Preis von 10 Francs für die schönste Kombination aus, und Herr Molimard gewann ihn für seine Kombination gegen Herrn Fabre. Die Spiele in diesem Wettbewerb dauerten nicht länger als 3 Stunden. Nur ein Spiel dauerte 5 Stunden und 20 Minuten. Es war das Spiel zwischen Bonnard und Sonier. Pro Tag wurden drei Spiele gespielt.

Diese Ereignisse waren die ersten Symptome für den Niedergang des berühmten Weiss, der es schaffte, Angriffe auf seinen Weltmeistertitel bis 1912 zu retten, als der Holländer Herman Hoogland ihn holte und Jack de Haas Zweiter wurde. Dann brach der Erste Weltkrieg aus und man musste bis 1925 warten. Diesmal nahm Weiss nicht an der Weltmeisterschaft teil, die vom Franzosen Stanislas Bizot gewonnen wurde. Der Weltmeistertitel 1928 ging an den Niederländer Benedictus Springer, und Weiss belegte einen der letzten Plätze in der Wertung. Das bedeutete aber nicht, dass Weiss' Spiel vorbei war. Es war klar, dass das Alter seine Leistung beeinträchtigte, aber Weiss schaffte es, bei der Weltmeisterschaft 1931 ein hervorragendes Ergebnis zu erzielen und machte deutlich, dass er immer noch zu den besten Damespielern der Welt gehörte. Weiss konnte dieses Turnier aufgrund einer Niederlage gegen Maurice Raichenbach nicht gewinnen und musste sich deshalb mit dem 4. Platz begnügen.

4.4 Die Weltmeisterschaft in Paris

Andere Länder wie die Niederlande und Belgien haben 1931 nicht an diesem Turnier teilgenommen. Die Niederländer waren der Meinung, dass Benedictus Springer der Weltmeister war, und in Bezug auf Marius Fabre und Maurice Raichenbach sagten die Franzosen, dass sie die französischen Weltmeister waren, da es keine Beteiligung anderer Nationen gab.

Pl	Namen	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Wir	Wi	Re	Ve	Pt	SB
1	Marius Fabre	**X**	1 1	1 2	2 0	1 1	1 2	2 2	2 1	2 2	2 2	18	10	7	1	**27**	413
2	Stanislas Bizot	1 1	**X**	1 1	1 0	1 1	2 2	2 2	2 1	2 2	2 2	18	9	8	1	**26**	381
3	Isidor Weiss	1 0	1 1	**X**	0 1	1 1	2 2	2 2	2 1	2 2	2 2	18	9	7	2	**25**	356
4	Maurice Raichenbach	0 2	1 2	2 1	**X**	1 2	0 1	2 2	2 2	2 0	2 0	18	10	4	4	**24**	422
	Li.Tchoan König	1 1	1 1	1 1	1 0	**X**	2 2	2 1	2 1	2 2	1 2	18	7	10	1	**24**	364
6	J. Garoute	1 0	0 0	0 0	2 1	0 0	**X**	0 0	1 2	2 2	2 2	18	6	3	9	**15**	188
7	Fayet	0 0	0 0	0 0	0 0	0 1	2 2	**X**	1 2	1 2	2 1	18	5	4	9	**14**	159
8	Boissinot	0 1	0 1	0 1	0 0	0 1	1 0	1 0	**X**	2 0	2 1	18	2	7	9	**11**	166
9	Vuille	0 0	0 0	0 0	0 2	0 0	0 0	1 0	0 2	**X**	0 2	18	3	1	14	**7**	98
	Poiroux	0 0	0 0	0 0	0 2	1 0	0 0	0 1	0 1	2 0	**X**	18	2	3	13	**7**	111

4.5 Weiss' Tod im Jahr in 1936

Als er am 12. Juni 1936 starb, hinterließ er eine blinde Witwe, die allein in der Rue Saint-Martin in äußerster Armut lebte, wie wir bei einem Besuch in seinem Haus feststellen konnten.

Doch kehren wir zurück zur beispielhaften Karriere dieses internationalen Großmeisters, Weltmeister von 1894 bis einschließlich 1911 und glänzender Sieger über die stärksten Spieler seiner Zeit. Wir finden:

-. 3. beim internationalen Turnier im August 1891 mit 19 Punkten
(1. Barteling, 22,5, 2. Leclercq, 21,5)

-. 4. im internationalen Turnier 1894 mit 19 Punkten, die ersten drei punktgleich:Barteling, Dussaut, Raphaël, (mit 19,5 Punkten)

-. 4. im Turnier von Marseille 1895, gleichauf mit dem Meister von Marseille Garoute (1. Leclercq)

-. Platz 1 im Turnier von Paris 1895 mit 21 Punkten 5, vor Zimmermann, 2, 20

-. Im August 1899 schlug er den Marseiller Meister Raphaël mit 2 Siegen, 1 Remis;danach Dussaut mit demselben Ergebnis. Gegen letzteren gewann er dann eine 20-Partien-Partie mit 8 Siegen, 9 Remis und 3 Niederlagen. Im selben Jahr wurde er beim internationalen Turnier in Amiens mit 31 Punkten Erster, vor Raphaël, der 28 Punkte hatte. Im November 1899 zog er in einem 3-Partien- Match mit Leclercq gleich (3 Unentschieden), und schlug Raphaël mit 2 Siegen aus 3 Partien.

-. Er belegte den ersten Platz beim Turnier Paris 1900, punktgleich mit Beudin, den er dann in einem Match von 3 Partien mit 2 Siegen und 1 nicht gespielten Partie schlug.

-. Im März 1901 glich er mit Raphael in einem Spiel von 10 Partien aus, zerschlug aber Bartling in 7 Partien regelrecht!

-. Beim Pariser Turnier 1902 wurde Weiss Erster vor Leclercq und Barteling.

-. Im Jahr 1901 gewann er wieder eine Partie gegen Raphael. Danach spielte er in einer Partie von 10 Partien [1904] gegen den holländischen Meister J. de Haas remis.

-. Im Jahr 1907, während eines Matches von 20 Spielen, würde er letzteren mit 3 Siegen, 15 Unentschieden und 2 Niederlagen schlagen.

-. Im Jahr 1908 triumphierte er erneut über Raphael, aber 1909 gab er in 15 Partien ein Remis ab.

-. Weiss wurde beim internationalen Turnier 1909 mit 20 Punkten Erster vor Molimard mit 19 und J. de Haas mit 16 Punkten.

-. 1910 beim Arnoux-Pokal-Wettbewerb in Lyon, der für die französische Meisterschaft zählte, wurde Weiss 2. mit 17 Punkten vor Molimard mit 19 Punkten: solche Ereignisse konnten nicht ewig dauern! Er übernahm den Titel von Molimard mit 1 Sieg und 2 Unentschieden und wurde erneut Titelverteidiger.

-. Und im Oktober 1910 gewann er gegen Woldouby in 4 Spielen.

-. Im Oktober 1910 schlug er Woldouby in 4 Partien mit 2 Siegen und 2 Remis. Beider Pariser Meisterschaft 1910 wurde er von Ottina mit 20 Punkten entfernt. Weiss wurde Zweiter es æquo gegen Bizot mit 19 Punkten. Danach ergab die erste Barrage-Partie mit Bizot ein gleiches Ergebnis (1 Sieg, 1 Niederlage), aber Weiss gewann die zweite Partie mit 1 Sieg und 1 Remis. Im April 1910 trat er dann in 10Partien gegen Ottina an und besiegte ihn in 2 Partien, 7 Remis und 1 Niederlage.

-. Im April 1911 in Utrecht gewann Weiss die Weltmeisterschaft in 10 Partien gegen H. Hoogland mit 2 Siegen, 7 Nullen und 1 Niederlage.

-. 1912 wurde Molimard der erste große Sieger des Tapferen Meisters: in einem Match von 15 Partien konkurrierte Molimard mit Weiss um den Titel des Meisters von Frankreich, Molimard schlug ihn mit 7 Siegen, 7 Unentschieden und 1 Niederlage.

-. Das hinderte ihn nicht daran, bei der im August-September desselben Jahres ausgetragenen Weltmeisterschaft mit 23 Punkten punktgleich mit Molimard den dritten Platz zu belegen (1. Hoogland 25 Punkte, 2. J. de Haas mit 24 Punkten).

-. Nachdem er sich zehn Jahre lang von Turnieren und Wettkämpfen ferngehaltenhatte, tauchte Weiss 1923 wieder auf, als er die Pariser Meisterschaft in einem Pool von 4 Spielern am Damespielbrett des *Maison Blance* gewann.

-. Im Jahr 1924 belegte er beim internationalen Turnier von Marseille mit 14 Punkten den zweiten Platz (Ben Springer war mit 15 Punkten Erster).

-. Beim internationalen Turnier von Paris 1927 wurde Weiss mit 18 Punkten Zweiter, (Bizot war Erster mit 19).

-. Bei der Weltmeisterschaft 1928, die von Ben Springer gewonnen wurde, belegte Weiss zum ersten Mal in seinem Leben einen schlechten Platz - den vorletzten mit 15 Punkten.

-. Bei der Weltmeisterschaft in Paris 1931 belegte er jedoch mit 25 Punkten den dritten Platz (1. Fabre mit 27 Punkten, 2. Bizot mit 26 Punkten), aber vorRaichenbach und King, 4. mit 24 Punkten.

-. Hier endet die Karriere des illustren Meisters, Virtuose höchst schwieriger Schläge, großer Problemkomponist und Autor zweier sehr selten gewordener Bücher[104].

---

[104] LUCOT, Pierre (1960) Un grand champion français: Le Maître International Isidore Weiss. In:L'Effort, Organe Officiel e la Federation Française du Jeu de dames, No. 70, pp. 21-23.

4.5.1 Nachruf von Jack de Haas

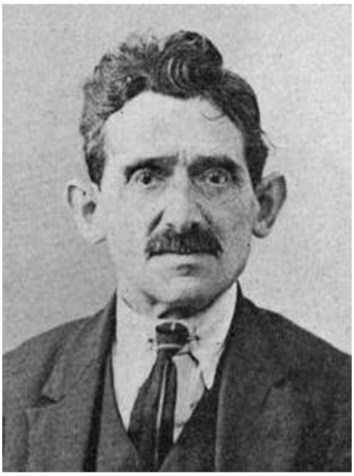
In Erinnerung an Isidore Weiss[105].
Ich habe gerade gehört, dass Weiss nach einer Operation gestorben ist. Diese Meldung schockierte mich und meine Gedanken gingen zurück in die Zeit, als der kleine Franzose und das große Damespielgenie nach Holland kamen. Der Figaro schrieb zu Recht: "Der Napoleon des Damespiels geht nach Holland". Wie haben wir dieses französische Genie bewundert! Er spielte unvergleichlich schnell und seine Kenntnis der Kombination überraschte uns alle. Ich erinnere mich, dass er in einer der Partien meines ersten Matches gegen Weiss einen Schlag spielte, der in unserem Land als "Weiss' Kombination" bekannt ist. Es ist bemerkenswert, dass mich vor einem Jahr, nach einer Causerie in Deventer, einer der Spieler bat, Weiss' Kombination zu zeigen. Ziemlich sonderbar 31 Jahre später! Weiss, der 19 Jahre lang Weltmeister war, hat unser Spiel stark beeinflusst, und in dieser Hinsicht hat er uns gelehrt, mehr auf die Kombinationen zu achten. Er war eine bekannte Figur in Holland und man hatte viel Sympathie für ihn. Wir alle verehrten den großen Meister in ihm, deruns durch seine Genialität auf ein höheres Niveau brachte. Dann erschien sein erstes Buch *"Tactique et stratégie du jeu de dames"* und wir genossen das unvergleichliche Wissen dieses Großmeisters. Sein kürzlich herausgegebenes letztes Werk enthält auch eine Vielzahl von Endspielen, an denen sich die heutige Generation erfreuen kann. Weiss hat keine Schule gebildet - das war nicht möglich. Er war kein Theoretiker. Seine bekannte Aussage war: "der richtige Zug". Sein außerordentlich fein entwickeltes Gespür für Damespiele fand fast immer den richtigen Zug. Er war in jeder Hinsicht ein Sportsmann. Ich habe etwa 40 Partien mit dem Weltmeister gespielt, die letzte Partie vor etwa 5 Jahren. Es war in Paris im café du Center', wo er fast jeden Tag kam. Während dieser Partie sah ich, dass mein alter Freund nicht mehr der Weiss der vergangenen Jahre war. Der große unbesiegbare Damespieler

[105] Holländische Damenzeitschrift " Het Damspel ", Nr. 27, 2. Juli 1936, S. 247

wurde weniger; die Jahre wurden wichtig. Ich dachte an den bekannten Ausspruch des Schachweltmeisters Steinitz: "Wir schlagen seinen Namen, aber niemals sein Spiel". Einer der Größten der Großen ist von uns gegangen. Sein Platz kann nie von einem anderen Spieler eingenommen werden. Für uns wird er weiterleben als einer, der durch seine Originalität und Genialität unnahbar war. Sein Andenken wird in hohen Ehren bleiben.

4.5.2 Benedictus Springers Nachruf

In Erinnerung an Isidore Weiss[106].
Wir wissen es - unsere Zeit wird eines Tages kommen! Aber jedes Mal, wenn der Kampf für einen unserer Lieben endet, sind wir überrascht! Diesmal ist der Verlust für die Damespielfamilie schon sehr bedeutend, denn es ist der Größte der Großen. Isidore Weiss, ehemaliger Weltmeister, "Le Napoléon du Damier" (wie die Franzosen ihn nennen würden) ist verstorben. Für mich war Weiss der genialste Damespieler aller Zeiten, der vollständigste, weil er nicht nur als Spieler, sondern auch als Problemist und Endspielkomponist jahrelang auf dem allerersten Plan brilliert hat! Ich habe in den Jahren,die ich in Paris verbracht habe, sehr viel von Weiss gelernt, vor allem in Bezug auf das Spielen mit Vorteil, denn auch darin hatte er nicht seines gleichen! Sein ausgeprägter brillanter Kopf wird seinen Freunden, zu denen ich mit Stolz gehöre, noch sehr lange in Erinnerung bleiben! Ruhe in Frieden, mein tief vermisster Freund!



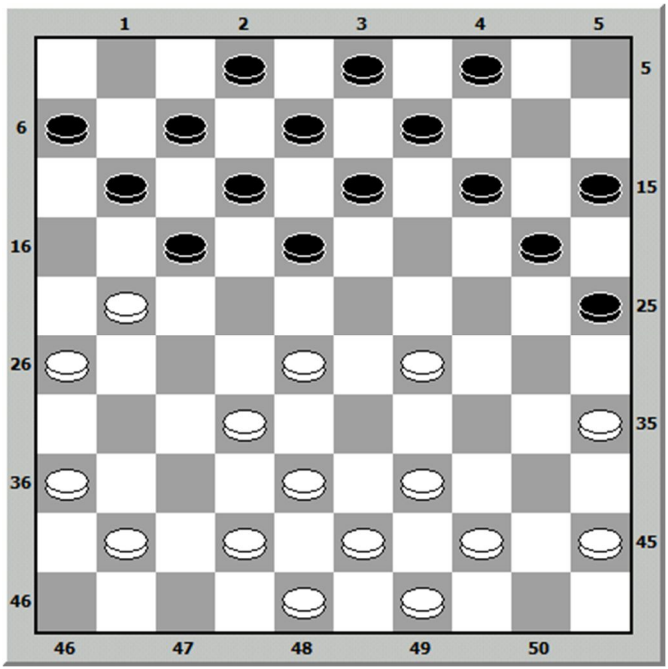
Isidore Weiss

[106] Holländische Damenzeitschrift "Het Damspel", Nr. 28, 9. Juli 1936, S. 254

4.6 Der erzwungene Zug und die Kombination

Louis Raphael – Isidore Weiss
0-2 30-10-1910
Meisterschaft von Frankreich

Nach dem schwarzen Zug (10-14) setzte der Weiße fälschlicherweise mit 17. 37- 32? Nach diesem schlechten Zug gewann Isidore Weiss mit einem einleitenden forcierten Zug und einer schönen Kombination.




```
17. …     18-22
18.29-23 22x33
19.38x29 25-30
20.35x24 13-19
21.24x13  8x46
```

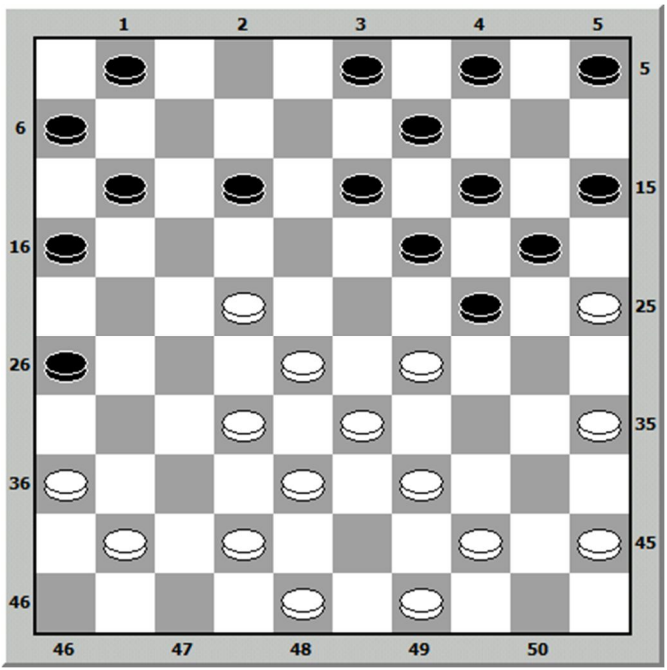
Nachfolgend die Spielnotation:

```
 1.32-27 17-21   2.31-26 21x32
 3.38x27 11-17   4.42-38  7-11
 5.37-32 19-23   6.47-42  1- 7
 7.41-37 14-19   8.34-29 23x34
 9.40x29 10-14  10.44-40  5-10
11.50-44 20-25  12.46-41 19-23
13.27-21 23x34  14.40x29 16x27
15.32x21 14-20  16.33-28 10-14
17.37-32 18-22  18.29-23 22x33
19.38x29 25-30  20.35x24 13-19
21.24x13  8x46
```

4.7 Der erzwungene Zug und die Kombination

Anatole Dussaut – Isidore Weiss
0-2 19-07-1897
Freundschaftsspiel

Anatole Dussaut hatte fälschlicherweise den schlechten Zug 46-41 gespielt und ließ sofort Isidore Weiss 12-18, um einen Stein zu gewinnen. Dussaut wusste, dass er seinen Stein auf 22 mit dem Zug 32-27 verteidigen konnte, folgte dann aber Weiss' einfachem Schlag, um einen Stein zu gewinnen. Der weiße Spieler wollte seinen verlorenen Stein zurückgewinnen, aber Weiss überraschte seinen Gegner erneut, diesmal mit einem verheerenden Kombination.




```
20.46-41 12-18   21.32-27 18-23
22.29x18 16-21   23.27x 7  1x34
24.44-40 24-30   25.40x29 30-34
```

26.29x40 13-18 27.22x24 20x47 !!

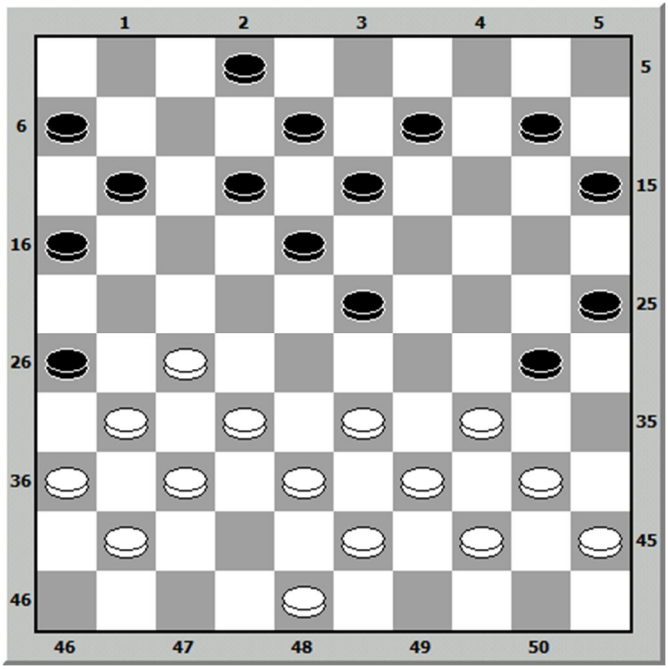
Nachfolgend die Spielnotation:

1.33-28	20-24	2.34-30	15-20
3.30-25	18-23	4.39-33	10-15
5.31-27	17-21	6.37-31	21-26
7.44-39	26x37	8.42x31	12-17
9.47-42	7-12	10.41-37	12-18
11.39-34	17-21	12.34-29	23x34
13.40x29	2- 7	14.43-39	21-26
15.50-44	7-12	16.27-22	18x27
17.31x22	12-18	18.37-31	18x27
19.31x22	8-12	20.46-41	12-18
21.32-27	18-23	22.29x18	16-21
23.27x 7	1x34	24.44-40	24-30
25.40x29	30-34	26.29x40	13-18
27.22x24	20x47	28.41-37	47-33
29.37-32	33-11	30.40-34	14-20
31.25x14	9x20	32.35-30	3- 8
33.34-29	11- 2		

4.8 Der erzwungene Zug und die Kombination

Isidore Weiss – Eugène Leclercq
2-0 15-03-1903
Damier Parisien

Isidore Weiss führte in dieser Stellung mit 33-29 einen forcierten Zug aus und drohte, mit 27-22 oder mit 40-35 einen Stein zu gewinnen. Eugène Leclercq dachte, er würde das mit 11-17 vermeiden, aber Weiss überraschte ihn mit einem schönen Kombination.




```
24.33-29 11-17   25.27-22 17x28
26.29-24 30x19   27.34-29 23x34
28.32x 5 !!
```

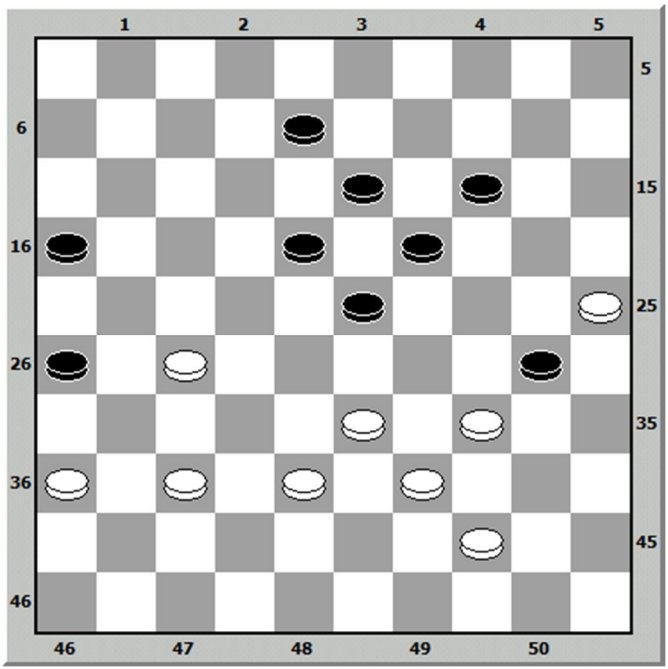
Nachfolgend die Spielnotation:

1.34-30	18-23	2.30-25	20-24
3.33-28	12-18	4.40-34	7-12
5.45-40	17-21	6.34-30	21-26
7.31-27	11-17	8.37-31	26x37
9.42x31	17-21	10.50-45	14-20
11.25x14	9x20	12.30-25	4- 9
13.25x14	9x20	14.39-34	1- 7
15.41-37	21-26	16.44-39	7-11
17.47-42	20-25	18.49-44	3- 9
19.38-33	10-14	20.42-38	5-10
21.46-41	24-30	22.35x24	19x30
23.28x19	14x23	24.33-29	11-17
25.27-22	17x28	26.29-24	30x19
27.34-29	23x34	28.32x 5	12-17
29.40x29	18-23	30. 5x11	6x17
31.48-42	15-20	32.31-27	9-14
33.27-22	17x28	34.38-33	8-12
35.33x22	14-19	36.42-38	2- 7
37.38-33	7-11	38.45-40	16-21
39.40-34	20-24	40.29x20	25x14
41.43-38	14-20	42.44-40	20-25
43.40-35	11-16	44.33-28	12-18
45.38-33	18x27	46.28-23	19x28
47.33x31	13-18	48.31-27	21x32
49.37x28	16-21	50.39-33	

4.9 Zwei erzwungene Züge und Gewinn eines Steines

Louis Barteling – Isidore Weiss
0-2 12-08-1894
Paris

Mit zwei forcierten Zügen konnte Weiss einen Stein gewinnen. Nach 45. 42-37 spielte Weiss 8-12 und Züge wie 37-32 und 38-32 wurden durch 23-28 und 14-20 verboten, während auf 33-29 einfach 14-20 folgte. Der weisse Zug 44-40 war also logisch, aber nach 30-35 würde Schwarz immer einen Stein durch 23-29 gewinnen. Ein Zug, den der weisse Spieler nicht vermeiden kann, ohne einen Stein zu verlieren.



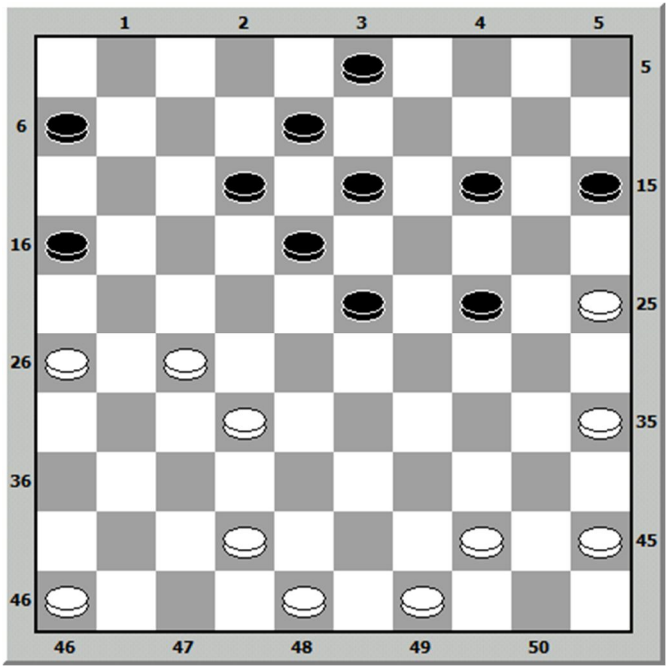
46.44-40 30-35 47.27-22 35x44
48.39x50 18x27 49.33-29 13-18

Nachfolgend die Spielnotation:

```
 1.33-28 18-23   2.39-33 12-18
 3.44-39  7-12   4.31-27  1- 7
 5.37-31 20-24   6.34-30 17-21
 7.31-26 14-20   8.26x17 11x31
 9.36x27 20-25  10.49-44 25x34
11.40x20 15x24  12.44-40 10-15
13.40-34  5-10  14.41-37  7-11
15.46-41 10-14  16.45-40 14-20
17.41-36 12-17  18.37-31  8-12
19.47-41  9-14  20.41-37  2- 8
21.34-30 17-21  22.30-25 21-26
23.40-34 24-29  24.33x24 20x40
25.35x44  4- 9  26.50-45 15-20
27.45-40 20-24  28.27-22 18x27
29.31x22 12-18  30.37-31 26x37
31.32x41 23x32  32.38x27 11-17
33.22x11  6x17  34.42-38  8-12
35.36-31 19-23  36.41-36 13-19
37.38-33  9-13  38.43-38  3- 8
39.38-32 17-21  40.32-28 23x32
41.27x38 21-26  42.31-27 18-23
43.48-42 12-18  44.40-34 24-30
45.42-37  8-12  46.44-40 30-35
47.27-22 35x44  48.39x50 18x27
49.33-29 13-18  50.37-32 26-31
51.32x21 16x27  52.50-44 12-17
53.44-40 31-37  54.40-35 17-22
55.35-30 23-28  56.29-24 28-32
57.24x13 18x 9  58.38-33 37-42
59.30-24  9-13  60.24-20 42-47
61.20x18 47x12  62.25-20 12x40
63.20-14 40-35  64.14-10 35-19
65.10- 5 19-28
```

4.10 Weiss' Kombination

In der Damespiel-Literatur kommt es häufiger vor, dass der Name eines Spielers mehr oder weniger zufällig mit einer Kombination verbunden wird, wie z. B. Der berühmte "Coup von Weiss" aus dem Match Weiss - De Haas im Jahr 1904. Weiss sagte nach dem Match, dass er diesen Systemschlag vor Jahren unter dem Namen "Coup de l'Express" gelernt habe. Aber in den Niederlanden hatte die Kombination einen solchen Eindruck hinterlassen, dass er prompt nach dem Mann benannt wurde, der ihn hier zum ersten Mal ausgeführt hatte: Coup Weiss und vor allem "Weiss' Kombination".




```
31.36x27 14-20
32.25x14 24-30
33.35x24 23-29
34.24x33 13-19
35.14x23 18x47
```

Nachfolgend die Spielnotation:

Jack de Haas – Isidore Weiss
0-2 27-11-1904
Match

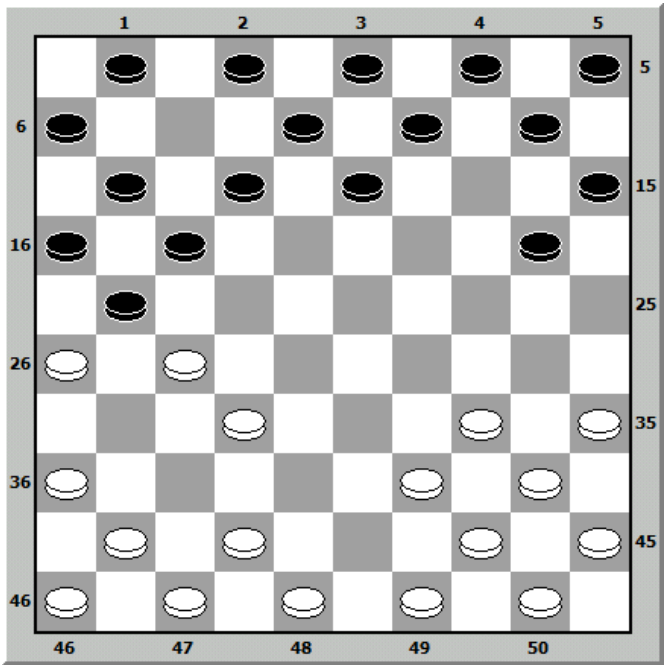
```
 1.33-28 18-23   2.31-27 17-21
 3.39-33 12-18   4.44-39  7-12
 5.37-31  2- 7   6.31-26 20-24
 7.26x17 11x31   8.36x27 15-20
 9.34-30  6-11  10.30-25 10-15
11.41-37 11-17  12.47-41  7-11
13.41-36  1- 6  14.37-31  4-10
15.50-44 24-29  16.33x24 20x29
17.39-33 14-20  18.25x14  9x20
19.33x24 20x29  20.44-39 10-14
21.39-33 14-20  22.33x24 20x29
23.35-30  5-10  24.40-35 10-14
25.49-44 17-22  26.28x17 11x22
27.30-25 29-34  28.43-39 34x43
29.38x49 19-24  30.31-26 22x31
31.36x27 14-20  32.25x14 24-30
33.35x24 23-29  34.24x33 13-19
35.14x23 18x47  36.44-39 47-20
37.39-34 20-33  38.49-43 33-11
39.46-41 12-17  40.41-37 11- 2
41.43-38 17-22  42.27x18 16-21
43.26x17  8-12
```

4.11 Weiss' Einschliessung

Es gibt 3 typische Eröffnungen, die es Ihnen ermöglichen, ein "Weiss' Einschliessung" zu spielen:

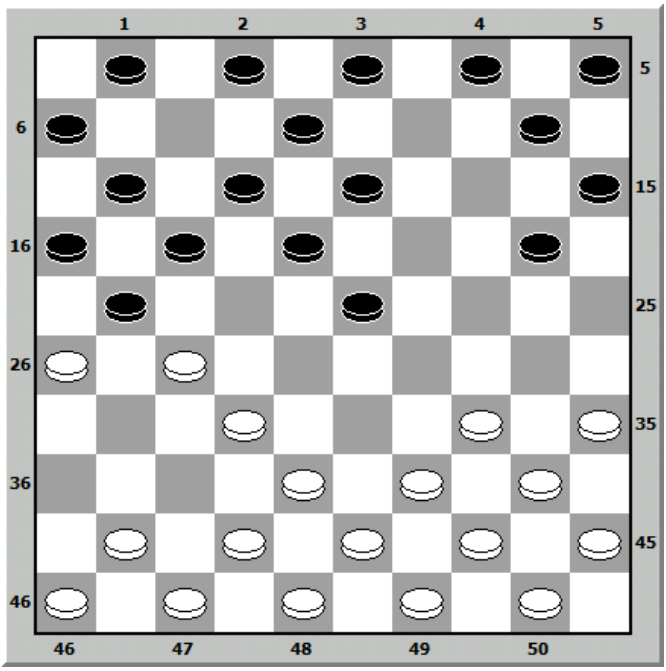
4.11.1 Eröffnung nº 1

```
1.32-28 16-21
2.31-26 11-16
3.38-32 7-11
4.37-31 19-23
5.28x19 14x23
6.31-27 23-28
7.32x23 18x38
8.43x32
```



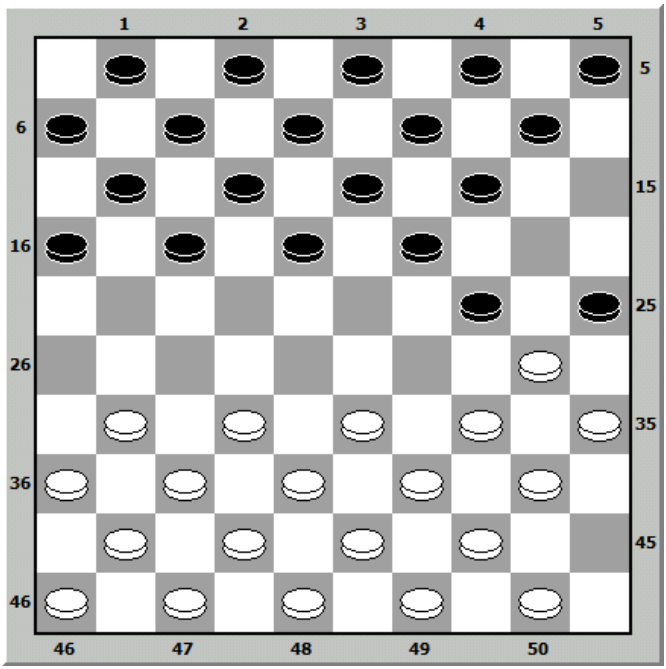
4.11.2 Eröffnung nº 2

```
1.32-28 16-21
2.31-26 11-16
3.37-32 7-11
4.36-31 19-23
5.28x19 14x23
6.33-28 9-14
7.28x19 14x23
8.31-27
```



4.11.3 Eröffnung nº 3 (mit Weiss)

```
1.34-30 20-25
2.40-34 15-20
3.45-40 20-24
```



TAKTIK & STRATEGIE

des Weltmeisters (1895-1912)

Isidore Weiss

In

DAME

Die Ursprünge des Damespiels und des Schachspiels gehen ineinander über und verlieren sich in den Nebeln der Zeit. Die Keramiken, die bei Ausgrabungen in Persien im Auftrag der französischen Regierung unter der Leitung von Herrn de Morgan entdeckt wurden, stammen aus mehr als 50 Jahrhunderten vor unserer Zeitrechnung. Auf dieser Keramik kann man Schachbretter (Damespiele) mit 64 Feldern sehen. Das moderne französische Spiel stammt aus dem Jahr 1737. Vor dieser Zeit bestand das Schachbrett aus 64 statt aus 100 Feldern. Gespielt wurdemit 12 statt 20 Spielfiguren auf jeder Seite. Die damals verwendeten Regeln unterschieden sich deutlich von den heutigen Regeln. So konnte die *Dame* (König) nicht die ganze Linie mit einem Schritt abdecken. Sie manövrierte wie der König im Schach, im Gegensatz zur Dame in unserem Spiel, die wie ein Wahnsinniger manövriert. Die Bauern konnten nicht zurückgehen...

Da dieses Buch kein Handbuch für Anfänger ist, werden wir nicht auf die Details der Regeln eingehen. Wir werden uns an die Hauptlinien des modernen französischen Spiels erinnern, das fälschlicherweise "Polnisches Spiel" genannt wird. Wir spielen entweder auf den weißen Feldern oder auf den schwarzen Feldern. Die Felder sind von 1 bis 50 nummeriert. Die erste Linie am oberen Rand des Damespiels besteht aus Feldern, die von links nach rechts von 1 bis 5 nummeriert sind. Die Nummer 6 steht am Anfang der zweiten Linie von links undso weiter. Die letzte Linie umfasst also die Zahlen 46 bis 50.

Jeder Spieler muss sich vor Spielbeginn vergewissern, dass er die große Diagonale der Farbe, auf der er spielt, auf seiner linken Seite hat. Diese Diagonale hat zehn Quadrate. Die Zahlen 5 und 46 sind Eckquadrate. Wenn Sie also nach einem Spiel, das Sie auf den schwarzen Feldern gespielt haben, auf den weißen Feldern spielen wollen, müssen Sie das Schachbrett umdrehen. Bei Problemen, ganze Partien usw. stehen die schwarzen Steine immer auf den Zahlen 1 bis 20 und die weißen auf 31 bis 50. Pusten oder blasen ist immer angesagt. Wir haben das Recht, zu atmen oder zum Nehmen zu zwingen.

Bei mehreren Zügen ist man verpflichtet, die Seite mit der höchsten Anzahl von Figuren zu nehmen. Eine *Dame* (König) hat nicht mehr Wert als ein Bauer. Man kann wahllos entweder eine *Dame* (König) oder einen *Bauern* (Stein) nehmen. Wenn sich auf einer Seite eine *Dame* und ein *Bauer* und auf der anderen Seite drei *Bauern befinden*, müssen Sie die drei *Bauern nehmen*. Sie können mehrmals auf dasselbe leere Feld in einem Zug ziehen, aber Sie können nicht über eine Figur ziehen, die bereits geschlagen wurde. Die Figuren werden nicht entfernt, bis die "Schussverlängerung" abgeschlossen ist. Jede berührte Figur muss gespielt werden. In Drei-gegen-Eins-Dame-Spielen, wenn derjenige mit nur einer *Dame* auf der Hauptlinie steht, hat sein Gegner nur 5 Züge zu spielen. Wenn aber die große Diagonale vom Spieler mit den drei *Damen* genommen wird, hat er 15 Züge, um die einzelne *Dame zu nehmen*. Es ist üblich, dass der Spieler mit den drei *Damen* 21 Züge spielt, wenn er einen Vorteil erzielt. Hat dagegen der Spieler, der einen Vorteil erhält, drei *Damen, so stehen* ihm nur 12 Züge zu. Um das Spiel nicht zu verewigen, ist es eine Regel, dass, wenn einer der Gegner eine *Dame* und zwei Bauern oder zwei *Damen* und einen Bauern hat, anstatt drei *Damen* zu haben, der andere Gegner, der nur eine *Dame* hat, das Recht hat, den Bauern oder die Bauern zu krönen, was sie in *Damen* verwandelt, und vom Spieler mit den drei *Damen zu* verlangen, die Regelzüge zu zählen. Diese Regeln sind in ganz Frankreich gebräuchlich, und wir sehen, dass sie in allen Wettbewerben, die von den großen Damespielgesellschaften von Paris, Amiens, Lille und Marseille organisiert werden, sehr ernsthaft angewendet werden.

Jeder weiß, oder zumindest die Marseillais wissen sehr gut, dass die meisten Meister aus ihrer Stadt hervorgegangen sind, denn Frankreich ist das Land, in dem wir am meisten spielen. Maillé; Louis, der Blonde besiegt hat; Nicolas; Etienne; Victor Jean, der Sieger über Grégoire; sie alle haben Weltruhm erlangt und ihr Ruhmesglanz ist so rein wie der von Manoury, Philidor, Loysel und Rambaud. Denn der Unterzeichner dieses Vorworts ist Marseillais durch Adoption und er ist stolz auf diese Marseiller Schule und ihren derzeitigen illustren Meister, den berühmten Raphaël. Und auch auf das junge Wunderkind Marius Fabre, dessen Ruhm nicht lange auf sich warten ließ. Allerdings muss man anerkennen, dass das edle Spiel vor zehn oder zwölf Jahren sowohl in Marseille als auch in anderen Städten im Niedergang begriffen war. Damals

gründeten wir mit Unterstützung der Zeitung Bavard den Club "Le Damier".

Fünfhundert Studenten wurden ausgebildet; mehr als hundert Wettbewerbe organisiert; Probleme sind von allen Seiten aufgetaucht und unsere Kolumne die "Tribune des Damistes" in Le Bavard mit den wunderbaren Kompositionen von Berna, Weïss, Gras, Estienne, Ortigé, Signoret, Blankenaar, Bergier, Méaudre, Béthenod, Virgulty, César, Sinibaldy, Bourquin, Barthélemy, Michel-Séverin, Vanden Broek, Rique, Nouveau, Turc, Cot, Payette, Pernet, Père Philippe, Broekkamp, Rastel, Collombel, Raymond, Douillet, Vardon und hundert andere bildeten die Pleiade der illustren Verschwundenen, zu denen Manoury, Blonde, Huguenin, Commard, Harvant, Lamontagne, Van Dame, Van Embden, Bouvet. Jullian, Blydenstein, Everat, etc. Der Weltmeister Weïss stieg dreimal in die Arena von Marseille hinab, um sich in epischen Begegnungen mit unseren Meistern Raphaël, Garoute, Fabre, Revertégat zu messen. Dann haben wir unterden Farben des Vereins Le Damier den unerschrockenen französischen Champion gegen den eisernen Riesen antreten lassen, der die Fahne der niederländischen Schule so hoch und fest hält. De Haas ist ein zäher Champion; in diesem wütenden Schock blieb er unerschütterlich, aber der Lärm des Kampfes weckte alle Schläfer in Frankreich und Holland auf. Das Ziel war halb erreicht. Nun begann die Ära der Reisen und Konzentrationen von Damespielern. Es wurden viele Klubs gegründet. Der Anstoß war diesmal gegeben. Viele Städte folgten der von Marseille ausgehenden Bewegung. Keiner wollte zurückbleiben. Wir entschieden uns dann für ein zweites Spiel Weïss - de Haas. Der Erfolg war riesig. Eine edle Nachahmung erschütterte die Franzosen und die Niederländer. Amsterdam, Paris, Rotterdam, Toulouse stellten sich auf die Höhe von Marseille.

Der erste Kreuzzug ist vorbei. Wir können darauf wetten, dass das französische Damebrett den zweiten unter seinem Banner anführen wird, das in diesem Fall unserem tapferen Freund Herrn Dambrun anvertraut wurde. Aber wir möchten bei der Leitung des Clubs Le Damier, der Tribune des Damistes und für den Erfolg all dieser Veranstaltungen anerkennen, dass wir mächtig unterstützt wurden, zuerst von Herrn Fauché, dem

freundlichen Direktor von *Le Bavard*, dem wir in Klammern die Veröffentlichung dieses Buches verdanken, dann von unseren Freunden Portanguen, Pialoux, Coustouzy, Rabattu, Ortigé, Bonnard, César, Mathis, Chauvet, Plagnol, Raphaël, Weïss, Berna, Gras. Ihre Mitarbeit war von unschätzbarem Wert. Ihre klugen Ratschläge und ihre Hingabe haben uns die Arbeit erleichtert. Wir schulden ihnen diesen Tribut. Balédent war der Vorläufer dieser Bewegung. Er hatte durch seine Schriften und sein Vermögen den Boden bereitet.

Wir setzen diesen Rückblick auf das Damespiel fort, indem wir die Namen der brillanten Phalanx neuer und junger Spieler bekannt geben, die durch die zahlreichen Begegnungen der letzten Zeit auch denjenigen unter unseren Lesern bekannt geworden sind, die sie vielleicht nicht kennen. Zunächst der oben erwähnte aufstrebende Stern, auf den alle Augen gerichtet sind: der kleine Fabre, die Zukunft, wie Weïss ihn nannte; dann Bonnard, der Großes leisten wird, *wenn er es will*; dann Molimard, Ottina, Grange, Michel, Degraëve, Sonier, Géva, Costa, Torné, Pernet, Giroux, Fauchier, Bizot, Dumont, Serf, Jahan, Labrosse, Thibault, Guiot, César, Raphaël Fils, Coste, Renoux, Hyver, Dambrun, Féraud, Mathieu, Balthazar, Pané. Auf ihnen ruhen die größten Hoffnungen. Sie werden gewaltige Meister sein. Wenn sie Weïss noch nicht bedrohen, wenn sie die Raphaels und die Bartelings noch nicht in den Schatten gestellt haben, können wir sicher sein, dass sie morgen die Meister der Meister der alten Schule sein werden. Garoute, Balédent, Gras, Portenguen, Kaminski, Moyencourt, Carle, Vardon, Barathon, Arnaud, Malleval, Séard, Bonnet, Risse haben ihr letztes Feuer geworfen und versinken langsam in Dunkelheit und Vergessenheit.

Und da wir dieses Kaleidoskop des Damespiels vor Augen haben, werden wir uns hüten, die Toten der letzten Jahre zu vergessen. Die Spieler Victor Jean, De Heer, Dr. Dusaut, Magnagnoz, Leclercq, Zimmermann, Lesage und die Problemkomponisten Bouvet, Jacquot, Blankenaar (Vater) und Cot folgten dicht dahinter. Ihre Namen stehen auf dem Frontispiz des Pantheons der Dame, gefolgt von denen von Manoury, Blonde, Huguenin, Louis, Gregory...

Wenn wir zu den Lebenden zurückkehren, werden wir auf dem leicht angekratzten Ruf der Senegalesen Gnam und Bopo-dia und des Kanadiers Maillé herumrutschen, aber wir müssen auch dem großen Wert der niederländischen Meisterspieler Battefeld, Vervloet, Van den Broek gerecht werden. Hoogland, die alle dem Meister de Haas sehr nahe stehen. Und für das Wenige, das der junge Sudanese Kandi hätte erreichen können, muss er jetzt in voller Stärke da sein. Schließlich werden wir nicht den Tribut unserer Bewunderung für den modernen Ödipus mit erstaunlichen Lösungen verhandeln, dessen Heldentaten *Bavard* mal wiederholt erzählt hat. Gras, Weiss, Bonnard, Guillemin, Goutier, Charbriel, Stüte, Caesar, Defoy, Lamiralle, Dambrun sind kluge Vergnügungen, um sich in wenigen Minuten, manchmal in wenigen Sekunden, den abstraktesten Vorstellungen, den schwierigsten Problemen, den machiavellistischsten Kombinationen von Blankenaars Sohn oder einem Berna nackt auszuziehen.

Und nun, an die Kritiker und Gleichgültigen gerichtet, fügen wir ein, was wir vor einigen Tagen in den gastfreundlichen Spalten des *Petit Marseillais* geschrieben haben:

"... Es ist gut zu sagen, dass es nicht wenige Leute gibt, die das Damebrett ignorieren und es für ein Kinderspiel ohne Tiefgang und ohne Methode und Taktik halten. Das ist ein großer Irrtum! Das Damespiel, unerschöpflich in seinen Berechnungen, provoziert die unentwirrbarsten Abstraktionen. Edgar Poë scheut sich nicht, die Überlegenheit des bescheidenen Damespiels über alle Kombinationsspiele, sogar über das Schachspiel, zu verkünden. Er ist sich sicher, dass es ein Strategiespiel ist, das die Aufmerksamkeit verdient, die man ihm zukommen lassen will. Es trainiert die Intelligenz und den Geist der Durchdringung und der Schlussfolgerung."

"Die Vielfalt der Ereignisse, die beim Damespiel auftreten, die Vielzahl der Kombinationen, die Entdeckung, dass es jeden Tag neue Finessen und neue Züge gibt, wird es immer zu einem fesselnden, ja faszinierenden Spiel machen.
Eine nachteilige Vorstellung von diesem Spiel könnten nur diejenigen haben, die aufgrund mangelnder Intelligenz nicht in der Lage sind, seine Schönheiten zu kennen und zu schätzen.
Andererseits ist es sicher, dass man, um es auf gesunde Weise schätzen zu können, ein wenig versucht haben muss, es im Kontakt mit den Meistern zu vertiefen. Schließlich kann man eine gewisse Stärke erst nach einigen Jahren des Studiums erlangen.
Es wäre im Übrigen sehr unhöflich, ein Spiel zu verachten, das die Lieblingsbeschäftigung einer ganzen Reihe illustrer Persönlichkeiten war: Marot, die beiden Rousseaus, Jean-Baptiste und Jean-Jacques; Philidor, der berühmte Schachspieler: La Condamine, Beaumarchais, Maurice de Saxe, Edgar Poë, de Calonne, Bernadotte, Thiers, usw. usw. Wir werden in diesem Vorwort nicht weiter darauf eingehen."

Das von Dambrun geschaffene Monatsbulletin des französischen Damiers hilft dem Bavard, das edle Spiel zu verbreiten und zu popularisieren. Alle französischen Damespieler lesen übrigens das Bulletin du *Damier Français* und den *Bavard*, aber nur diese beiden Publikationen, die auch in der Schweiz, Belgien, Holland und Kanada einige Leser haben. Unsere holländischen Freunde haben die Zeitschrift *Het Damspel*, die von allen Damespieler in den Niederlanden und einigen belgischen und französischen Spielern gelesen wird. Diese drei Publikationen haben die Genugtuung, derzeit eine wahre Renaissance des Damespiels zu erleben. In einer Stadt wie Toulouse, in der es vor zwei Jahren nur ein Dutzend vereinzelte Damespieler gab, gibt es heute dreißig große Vereine, die unter dem Zauberstab unseres Freundes Coustouzy entstanden zu sein scheinen, dem wir die Mission anvertraut haben, dieses Land, halb Languedoc, halb Gascogne, zu evangelisieren, ein wahrer Nährboden für Künstler mit glühendem Verstand und Sportler mit starkem Herzen.

Nach dem Buch von de Haas in Holland kommt das Buch von Weïss also gerade rechtzeitig nach Frankreich. Dieses Werk, das von einem solchen Meister stammt, kann vom Erfolg nur angelächelt werden. Weïss, der Unbesiegbare, war besser als jeder andere geeignet, ein Werk zu schreiben, das in Frankreich das ist, was die Abhandlung von de Haas in Holland ist: das nationale Buch, das jeder echte Amateur haben muss.

Weïss' Buch „Taktik und Strategie des Damespiels“ (Tactique et Stratégie du Jeu de Dames) ist in vier Teile gegliedert. Der Abschnitt eins enthält alle bemerkenswerten Kombinationen, die der Meister in seinen Begegnungen mit erstklassigen Spielern ausgeführt hat - vorbereitete und provozierte Kombinationen, fast erzwungen, mit erstaunlichem Geschick und unvergleichlicher Sicherheit. Diese Schläge, die den Gegner oft genau in dem Moment treffen, in dem er glaubt, der Herr des Feldes zu sein.

Ähnlich wie die großartigen Ringer der Schule von Bordeaux, die mit erhobenen Armen ihren stärkeren Gegnern scheinbar formidable Griffe anbieten und das gegnerische Manöver ausnutzen, um die tausend Ringerhiebe ihres legendären Repertoires zu platzieren, sind Weïss oft seine besten Kombinationen gelungen, nachdem er sich bewusst beherrschen, umarmen, fesseln lassen hat. Jeder, der sich heute mit dem Sport beschäftigt, kann die Vergleiche verdeutlichen und sagen, dass es auf jeden Fall Gambier ist, der seine Hände anbietet und den "Tour de bras on the fly" ausführt; Friendly, der sich hinhockt und seinen Rücken aufgibt, um seinen "gerollten Arm" auszuführen; Laurent le Beaucairois, der seine Arme hebt, um einen "Hüftumfang im Kopf" auszuführen. Es ist Sabès, der auf den plötzlich ratlosen Gegner folgt, der schillernde "Gürtel in Geschmeidigkeit"!

Das Spiel von Weïss ist noch besser als all das! Es ist die Wissenschaft des Benediktiners, vereint mit der Gerissenheit des Apachen: Es ist die Geschicklichkeit, Flexibilität und Ansprache des kleinen japanischen Jiu-Jitsuans, kombiniert mit der muskulösen und massiven Kraft des russischen Kolosses. Es ist

von de Haas und Raphael zugleich. Es ist die Kunst des Damespielbretts in ihrer vollkommensten, subtilsten, gewagtesten, brillantesten und edelsten Form; es ist französische Kunst in ihrer ganzen Schönheit.

Im Abschnitt zweit finden wir Studien oder zusammengesetzte Kombinationen, die größtenteils von Schlägen stammen, die während des Spiels gemacht wurden. Der Abschnitt drei ist die Sammlung aller Probleme, die der Meister geschaffen hat. Der letzte Abschnitt ist der lehrreichste, wenn nicht der interessanteste. Er enthält die dreißig besten Partien, die Weïss entweder in Matches oder in Wettkämpfen gegen die berühmtesten Spieler unserer Zeit gespielt hat und die von Weiss selbst analysiert und kritisiert wurden.

Hier sind die wichtigsten Wettbewerbe und Matche von Weïss gespielt.

PARIS 1894 - 1. Gleichstand: Barteling, Dussaut und Raphaël, 19 ½ Punkte; 4 ° Weïss, 19 Punkte. Geschlagen: Leclercq, Kandi, Maguenoz, Beudin, Le Goff, Zimmermann, etc.

MARSEILLE 1895 - 1. Leclercq, 22 Punkte; 2. Raphaël, 21 ½ Punkte; 3. Victor Jean: 4. ex-æquo Weïss und Garoute. Geschlagen: Barteling; Revertégat; Le Goff, usw.

PARIS 1895 - 1. Weïss, 21 ½ Punkte; 2. Zimmermann, 20 Punkte; 3. Kandi. Geschlagen: Dussaut; Bartheling; Beudin, usw.

AMIENS 1899 - 1. Weïss, 31 Punkte; 2. Raphaël, 28 Punkte; 3. gleichauf, Dussaut und Barteling, 22 Punkte. Geschlagen: Degraëve; Zimmermann; Leclerq; Balédent; Beudin; Le Goff.

PARIS 1900 - 1. gemeinsam Weïs und Beudin; 3. Chardonnet, dann Dussaut, Moyencourt; Degraëve; Vervloet; Balédent; Zimmermann. Weïs und Beudin spielen ein Match von drei Partien. Weïs gewinnt die ersten beiden, die dritte wird nicht gespielt.

PARIS 1902 - 1. Weïss; 2. Leclerq; 3. Barteling

PARIS 1909 - 1. Weïss; 2. Molimard; 3. De Haas

Neben diesen Wettkämpfen hat Weïs eine große Anzahl von Matchen bestritten und kein Match verloren.

Gegen Leclercq gewinnt Weïss das erste Match; das zweite Match endet unentschieden.

Mit Dussaut 1899, 20 Partien; Weïss gewinnt 8; zieht 9; verliert nur 3. Ein weitere Match von 3 Partien mit Dussaut ergibt 2 von Weïss gewonnene.

Raphaël verlor 1899 ebenfalls zwei von drei Partien, aber 1901 erreichte er in 10 Partien ein Unentschieden, um dann 1904 und 1908 gegen den unbesiegbaren Weiss erneut zweimal zu verlieren. Schließlich schaffte er 1909 in 15 Partien den Ausgleich.

In der Zwischenzeit wurde Barteling in sieben Partien vernichtend geschlagen.

Der holländische Meister De Haas schaffte 1904 in einem 10-Partien-Match den Ausgleich gegen Weiss. 1907 gewann Weïss in der zweiten Partie von 20 Spielen 3. De Haas gewann nur 2, die erste und die letzte! Fünfzehn Partien endeten mit einem Remis!

Weïss triumphierte zum ersten Mal 1895 und hat seitdem nicht aufgehört, sich in Ruhm zu sonnen. Alle Anstrengungen fielen ihm zu Füßen. Er war der Meister! Nachstehend finden Sie die Bibliographie des Modernen Französischen Damespiels auf Jeu de la Polonaise:

Laclef, 1736 à 1740 (?), Paris.
Manoury, 1750, Bruxelles.
Manoury, 1770, Paris.
Philidor (Manoury revu), 1785, Amsterdam,
Embden (Van), 1785, Amsterdam.
Manoury, 1787, Paris.
Encyclopédie méthodique, 1792, Paris.
Blonde, 1798. Paris.
Encyclopédie méthodique, 1800, Paris.
Lallement (J.-C.), 1801-1802, Metz.
Maillet (F.), 1804, Marseille.
Twis (Richard). 1805, Londres.
Dufour (M.), 1807 à 1808, Paris.
Pohlman (J.-G.), 1811, Londres.
Everat (A.-A), 1811, Paris.
Koch (J.-F.-W.), 1811, Magdebourg.
Pohlman, 1815, Londres.
Zimmermann (Ferd.). 1821, Cologne.
Commard (Laurent), 1823, Paris.
May. van Vollenhoven (G.), 1826, Rotterdam.
Montag (G. -Bernhard), 1831, Leipzig.
Sonzogno (Laurent), 1832, Milan.
Luyks (M.-J.). 1836, Rotterdam.
Roy Reuben, 1837, Londres.
H. .. T..., 1844, Paris.
Langlumé, 1845, Paris.
Van Tenac, 1845, Paris.
Jaffa (Mortier). 1846, Paris.
Grégoire (G.), 1847, Paris.
Van Embden, 1848, Amsterdam.
Bohn (Henri-C.), 1850, Londres.
Manoury, 1850, Paris.
Bohn (H.-G.), 1850, Philadelphie.
Lamarle, 1852, Bruxelles.
Poirson-Prugneaux, 1855, Commercy.
Alix (Ch.), 1860, Paris.
Grégoire (G.), 1861, Paris.
Lallement, 1862, Paris.

Leboucher (Armand). 1862, Dieppe.
Bom (G.-Théodore), 1866, Amsterdam.
P. V. D. S. et Eug: van Dame, 1871, Gand (Belgique).
Lefèvre (Th.). 1875, Paris.
Manoury, 1875, Paris.
Ezéchias, 1875, Paris.
L'abbé Durand, 1877, Paris.
Balédent (G.), 1881, Amiens.
Manoury, 1883, Paris.
Lucas (Edouard), 1883, Paris.
Crassier, 1883, Amiens.
Heinz Creidner, 1886, Leipzig.
Balédent (G.), 1886, Amiens.
Vardon, 1889, Amiens.
Beudin (G.). 189... ou 19... (?), Paris.
Bolze, 1901, Lyon.
Barteling, 1901, Amiens, et 1902, Saint-Quentin.
Brœkkamp (C.-H.), 1907, Amsterdam.
J. de Haas et Ph.-L. Battefeld, 1908, Gouda (Hollande).
Weïss (Isidore), 1909, Marseille.

Diese Bibliographie ist die einzige vollständige, die wir kennen. Wir könnten noch die Sammlungen von Sonderzeitungen hinzufügen, die eingestellt wurden. La *Tribune du Damiste* (Nicod); la *Gazette du Jeu de Dames* (Balédent); la *Tribune des Damistes* (Balédent); *Damkunst* (V. den Brœck); le *Jeu de Dames* (Leclercq); la *Revue des Jeux*; le *Damiste*.

Zum Schluss bitten wir unsere Leser, dieses sehr lange Vorwort zu entschuldigen. Wir wollten einen Teil des Schleiers lüften, der die profane, so besondere Welt der Damesteine verbirgt, und unseren Freund Weïss und sein Werk ohne literarische Anmaßung vorstellen.

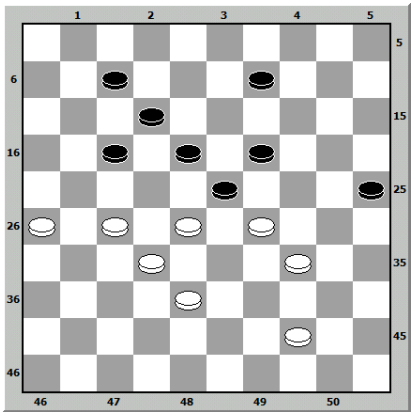
F. BOUTILLON.

5 TEIL EINS

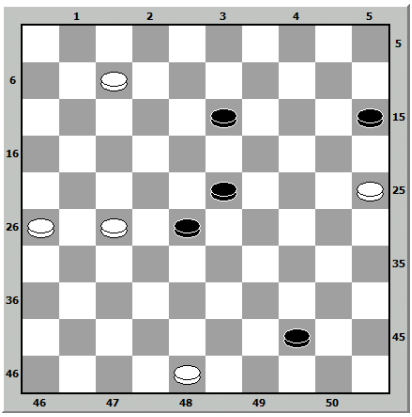
5.1 Kombinations während des Spiels

Kombinationen, die während des Spiels präsent waren und vom Autor in Spielen oder Wettbewerben gegen Meister angewendet wurden.

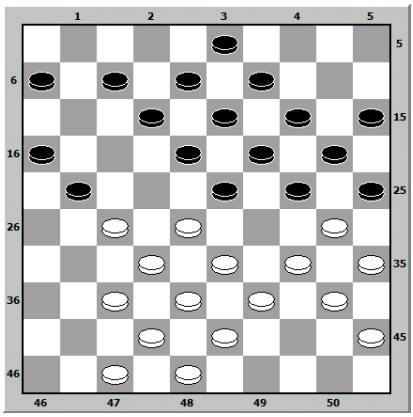
Nº 1.- Kombination gegen Grange



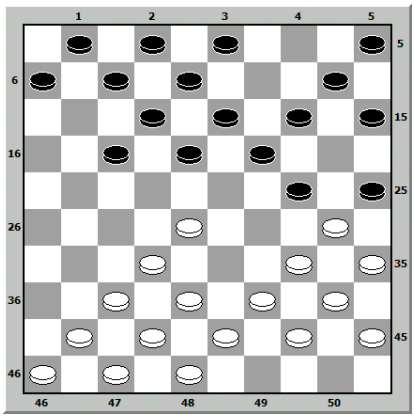
Nº 2.- Kombination gegen Chardonnet



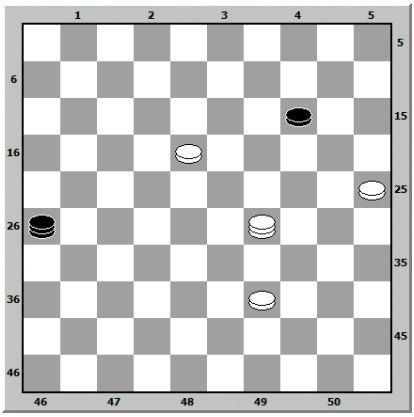
Nº 3.- Kombination gegen Zimmermann



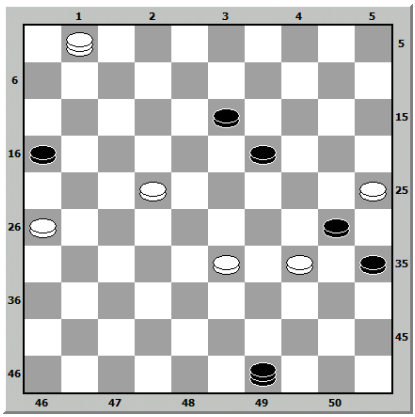
Nº 4.- Kombination gegen Barteling



Nº 5.- Kombination gegen Van Vyck

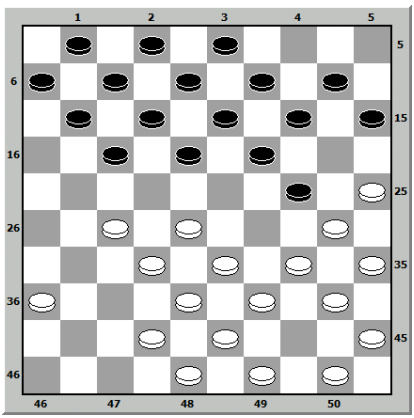


Nº 6.-Kombination gegen Ottina

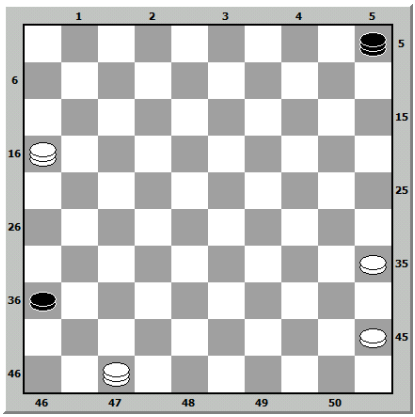


Während des 24-30 Angriffs verliert Schwarz. Indem zunächst 16-21 und dann 24-30 gespielt wird, verliert er ebenso.

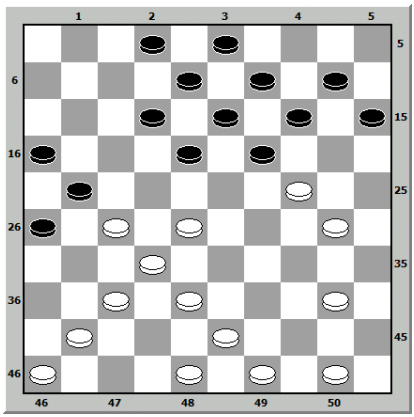
Nº 7.- Kombination gegen Kleeberg



Nº 8.- Kombination gegen Grange

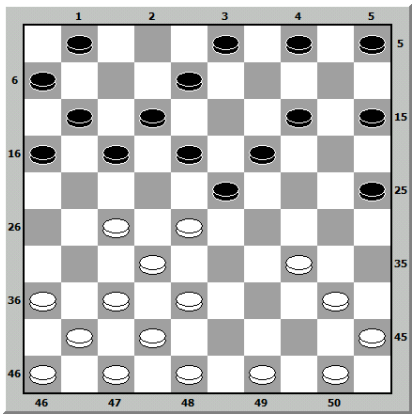


Nº 9.- Kombination gegen Van Vyck

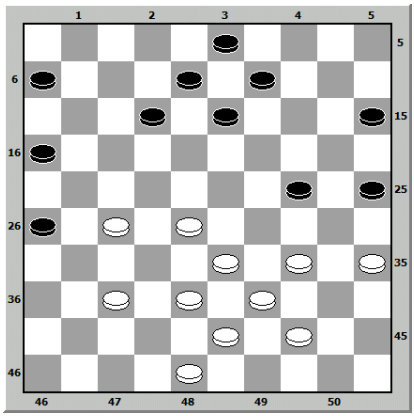


Schwarz spielt und glaubt, einen Stein zu gewinnen, verliert dann aber einen.

Nº 10.- Kombination gegen Leclercq
Beim Wettkampf von Amiens

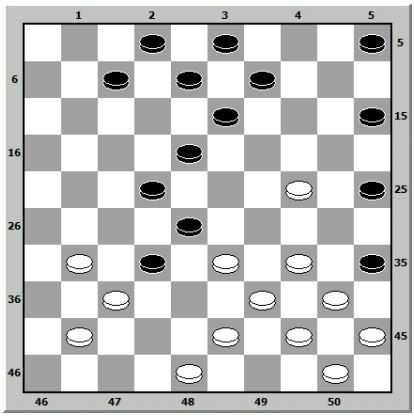


Nº 11.- Kombination gegen Barteling

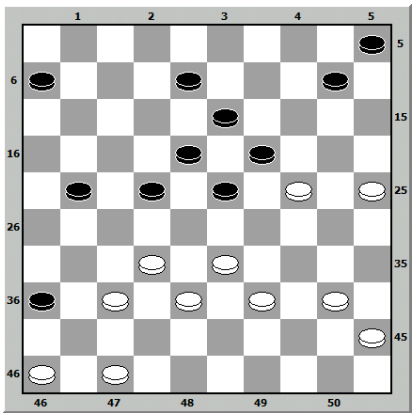


Weiß provoziert den fehlerhaften Spielzug

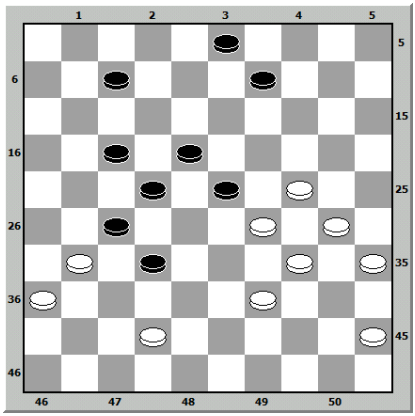
Nº 12.- Kombination gegen Mathis



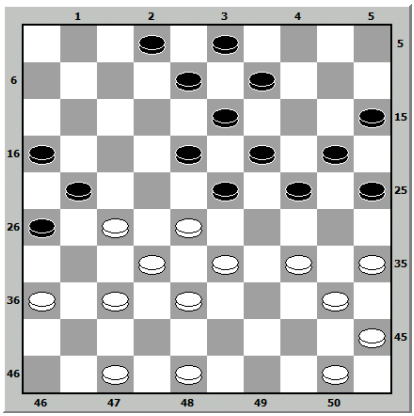
Nº 13.- Kombination gegen Ottina



Nº 14.- Kombination gegen Dussaut
Position der Kombination

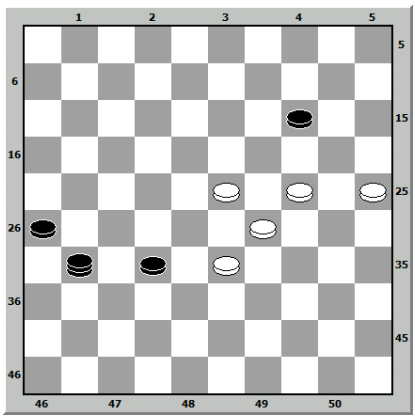


Nº 15.- Kombination gegen Ruef



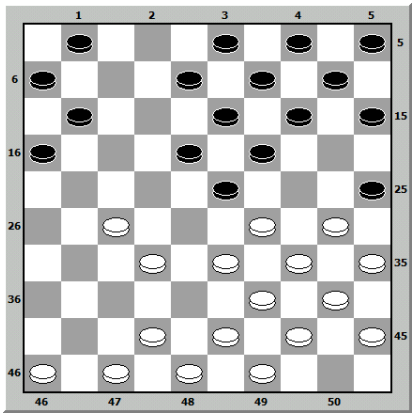
Zuletzt 39-34 für eine Falle gespielt.

Nº 16.- Kombination gegen Barteling



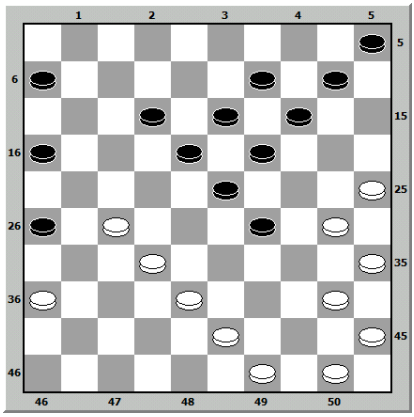
Weiß erhält unentschieden

Nº 17.- Kombination gegen Van Vyck

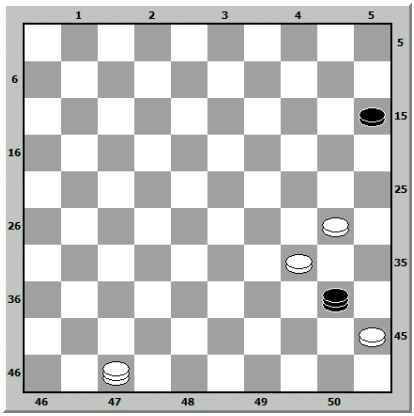


Der letzte Zug von Weiß: 31-27 lässt Schwarz die Möglichkeit 18-22, wodurch er einen Stein verliert.

Nº 18.- Kombination gegen Kleeberg

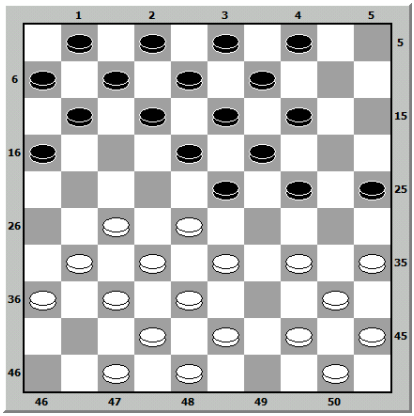


Nº 19.- Kombination gegen Dussaut



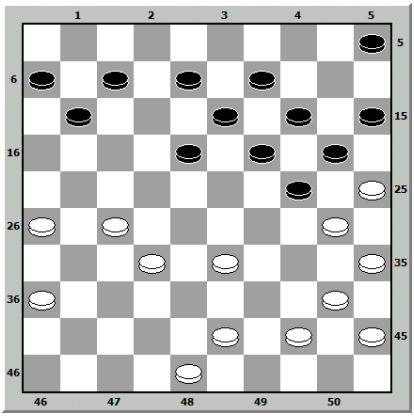
Weiß hat 39-34 für eine Falle gespielt.

Nº 20.- Kombination gegen Zimmermann



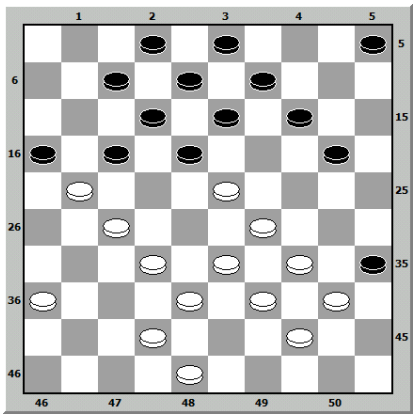
Letzter Zug von Weiß: 39-43. Schwarz dachte, er würde einen Stein gewinnen, hat aber das Spiel verloren.

Nº 21.- Kombination gegen Ottina

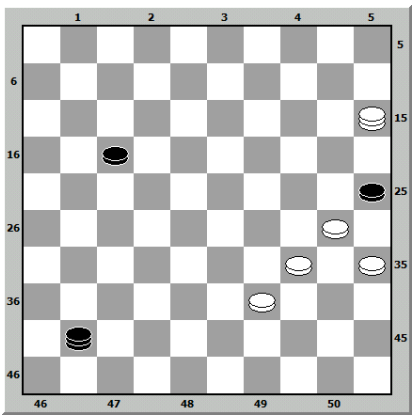


Der letzte Zug von Weiß 39-33 lässt Schwarz die Möglichkeit von 24-29.

Nº 22.- Kombination gegen Kleeberg

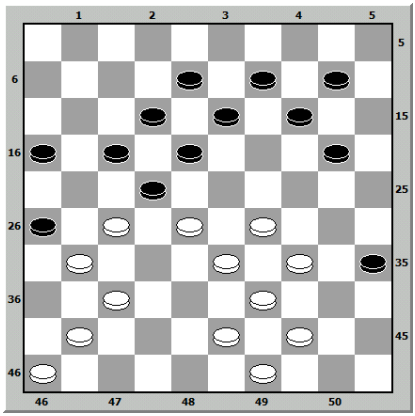


Nº 23.- Kombination gegen Raphaël in einem Match in Marseille, 1904



Weiß spielte 15-33 und bereitet so die Falle vor.

Nº 24.- Kombination gegen Dussaut



5.2 Lösungen

Von TEIL EINS

N° 1 (Grange)

Weiss	Schwarz
27 - 22	18 - 27
29 - 18	12 - 23
32 - 1	23 - 43
34 - 29	19 - 23 gezwungen
29 - 18	9 – 14gezwungen
44 - 39	43 - 34

1 - 6 gewinnt

N° 2 (Chardonnet)

Weiss	Schwarz
27 - 22	28 - 17

7 - 2 gewinnt

N° 3 (Zimmermann)

Weiss	Schwarz
33 - 29	24 - 31
37 - 17	12 - 21
32 - 28	23 - 32
38 - 27	21 - 32
30 - 24	19 - 30
35 - 24	20 - 29

34 - 1 gewinnt

N° 4 (Barteling)

Weiss	Schwarz
28 - 23 wenn	19 - 28
32 - 23	18 - 29
34 - 23	25 - 34

40 - 18 gewinnt.
wenn 18 - 29
selbes Ergebnis

N° 5 (Van Vyck)

Weiss	Schwarz
39 - 34	26 - 3
18 - 12	3 - 26
29 - 42	26 - 30

25 - 34 gewinnt.

N° 6 (Ottina)

Weiss	Schwarz
33 - 29	30 - 39
29 - 24	19 - 30
25 - 43	49 - 18

1 - 45 gewinnt.

N° 7 (Kléeberg)

Weiss	Schwarz
25 - 20	14 - 25
27 - 21	17 - 26
28 - 23	19 - 37
30 - 19	13 - 24
42 - 31	26 - 37
38 - 32	37 - 28

33 - 4 gewinnt.

N° 8 (Grange)

Weiß spielt 35-30; 30-25; 25-20; 45-40; 40-35; 20-15; 35-30; 30-24; 16-49.
Schwarz kann nicht verhindern, dass Weiß 47-38 spielt und die schwarze Dama muss die lange Diagonale verlassen.

N° 9 (Van Vyck)

Weiss	Schwarz
	19 - 23
28 - 19	14 - 23

40 - 35 Gewinnt einen Stein oder erhält eine Dama.

N° 10 (Leclercq)

Weiss	Schwarz
28 - 22	17 - 28
34 - 30	25 - 34
40 - 29	23 - 34
32 - 23	willentlich
27 - 21	16 - 27
38 - 32	27 - 38

42 - 4 gewinnt.

N° 11 (Barteling)

Weiss	Schwarz
27 - 22 !	
Auf die Falle abzielen	
	12 - 18
34 - 30	25 -34
	das Beste
39 - 19	18 - 27
43 - 39	13 - 24
28 - 22	27 - 18
37 - 31	26 - 37

N° 12 (Mathis)

Weiss	Schwarz
24 - 19	13 - 24
34- 30	25 - 34
40- 20	15 - 24
44- 40	35 - 44
31- 27	22 - 42
33- 4	44 - 33

48- 39 gewinnt.

N° 13 (Ottina)

Weiss	Schwarz
40 - 34	19 - 30
37 - 31	36 - 27
34 - 29	23 - 43
38 - 49	27 - 29

25 - 3 gewinnt

N° 14 (Dussaut)

Weiss	Schwarz
24 - 19	23 - 14

39 - 33 gewinnt sowieso

N° 15 (Ruel)

Weiss	Schwarz
	24-29
33 - 24	19 - 39
28 - 19	13 - 24
37 - 31	26 - 28
38 - 33	21 - 32

33 - 4 gewinnt.

N° 16 (Barteling)

Weiss	Schwarz
24 - 20	32 - 37
20 - 9	31 - 4
25 - 20	37 - 41
20 - 15	41- 46
33 - 28	46 - 37
29 - 24	37 - 31
24 - 20	31 - 9
23 - 19	9 - 25
28 - 22	4 - 27
15 - 10	27 - 4

19 - 13 Unentschieden.

N° 17 (Van Vyck)

Weiss	Schwarz
	18 - 22
29 - 18	22 - 31
30 - 24	19 - 30
	gezwungen
35 - 24	13 - 22
24 - 19	14 - 23
34 - 30	25 - 34

40 - 36 gewinnt einen Stein.

N° 18 (Kléeberg)

Weiss	Schwarz
38 - 33	29 - 38
25 - 20	14 - 34
40 - 29	23 - 34
36 - 31	26 - 28

43 - 3 gewinnt.

N° 19 (Dussaut)

Weiss	Schwarz
47 - 20	15 - 35
34 - 30	35 - 24

40 - 34 gewinnt.

N° 20 (Zimmermann)

Weiss	Schwarz
	24 - 30
35 - 24	19 - 39
28 - 10	39 - 28
32 - 23 wenn	18 - 29

10 - 5 gewinnt.

wenn 4 - 15

23 - 19	13 - 24
27 - 21	16 - 27

31 - 4 gewinnt.

N° 21 (Ottina)

Weiss	Schwarz
	24 - 29
33 - 24	20 - 29
25 - 20	14 - 34
35 - 30	34 - 25
27 - 22	18 - 49
40 - 35	49 - 40

45 - 1 gewinnt.

N° 22 (Kléeberg)

Weiss	Schwarz
34 - 30	35 - 24
40 - 34	17 - 26
23 - 19	14 - 23
36 - 21	26 - 28
33 - 22	24 - 33
39 - 19	13 - 24

22 - 4 gewinnt.

N° 23 (Raphaël)

Weiss	Schwarz
15 - 33	41 - 23

Denkt darüber nach, eins gegen eins zu tauschen

33 - 6	23 - 45
39 - 33	25 - 34
35 - 30	34 - 25

6 - 1 gewinnt.

N° 24 (Dussaut)

Weiss	Schwarz
34 - 30	35 - 24
37 - 32	26 - 37
29 - 23	18 - 38
27 - 7	38 - 27

41 - 3 gewinnt.

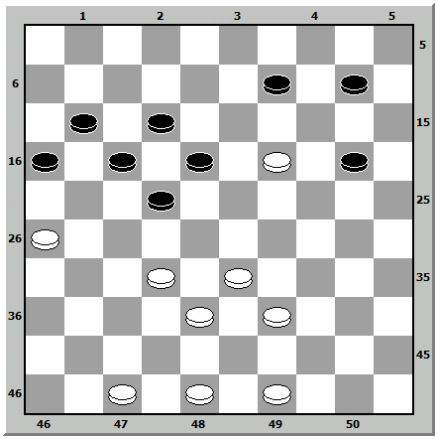
M. Ardouin
© Kommerzielle Nutzungsrechte: Govert Westerveld

6 TEIL ZWEI

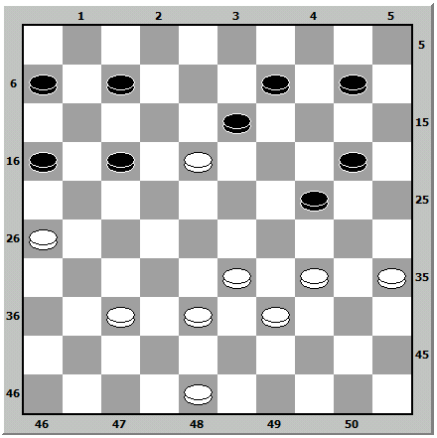
6.1 Studien

Positionelle Züge, Steinzüge, forcierte Schläge oder solche, die der Autor beim Spielen ausgeführt hat oder modifizierte, um die Studie interessant zu gestalten.

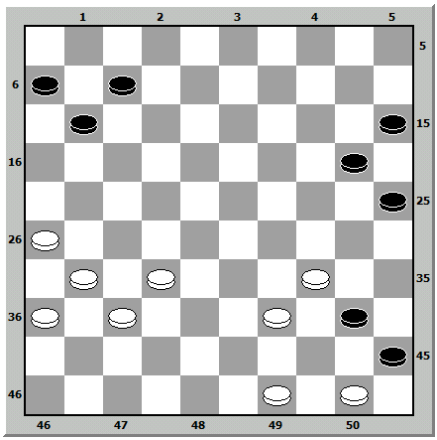
Nº 25



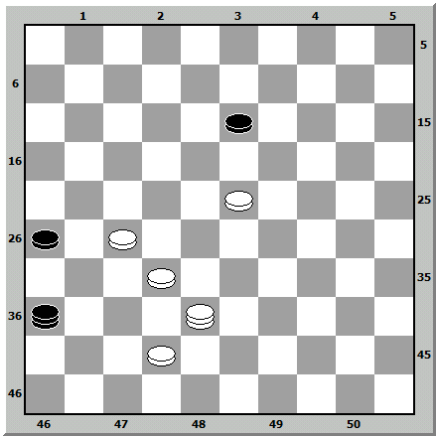
Nº 26



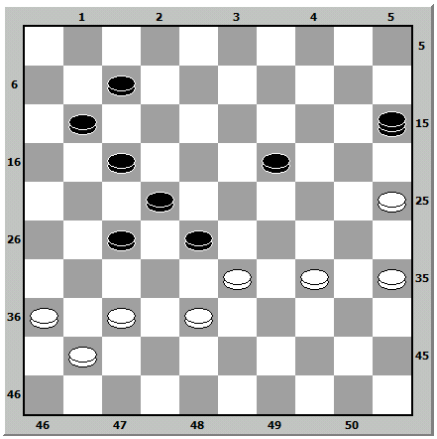
Nº 27



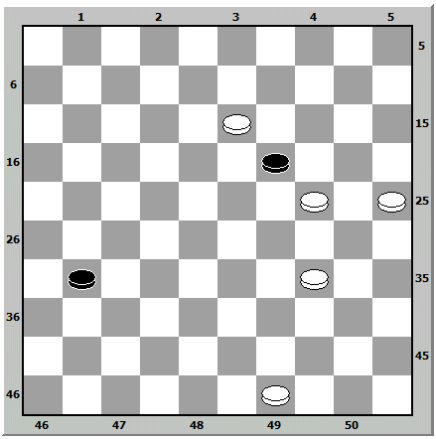
Nº 28



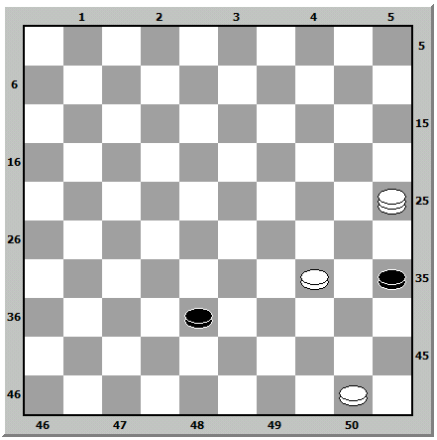
Nº 29



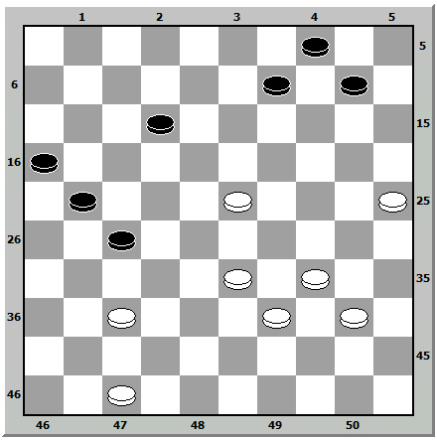
Nº 30 (mit Endspiel)



Nº 31 Studie der Position

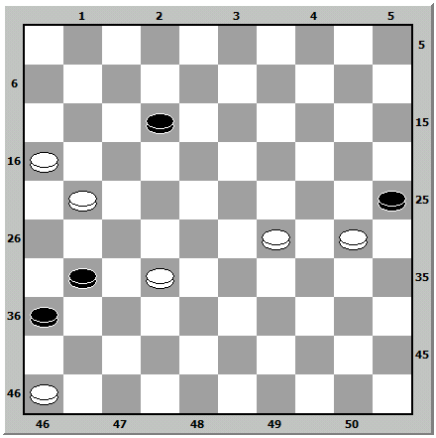


Nº 32 Studie der Position

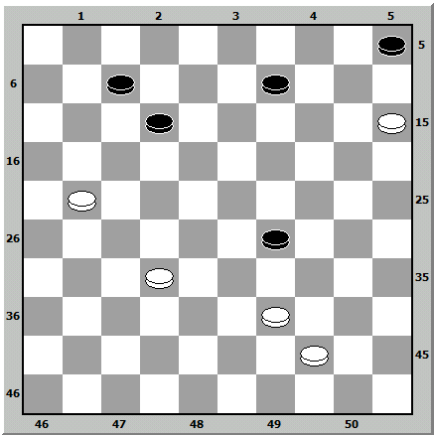


Forcierter Gewinn eines Steins oder des Spiels

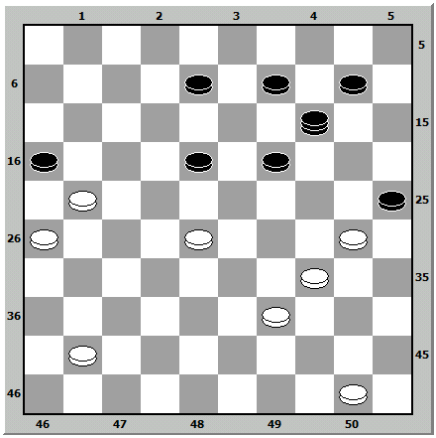
Nº 33



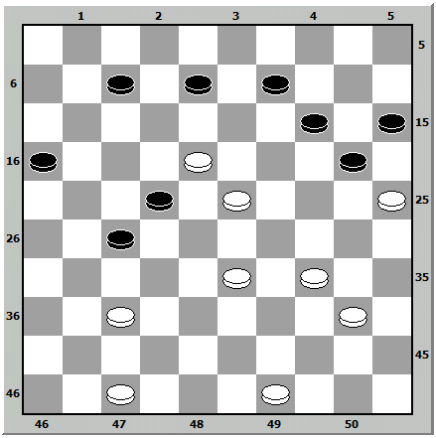
Nº 34



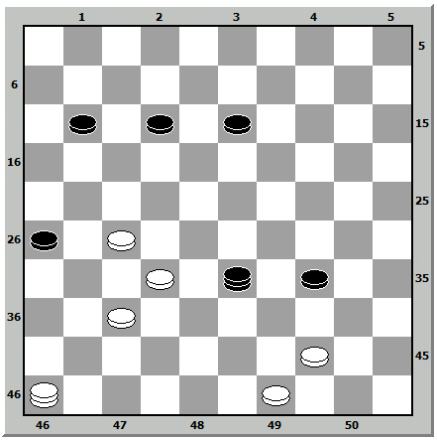
Nº 35



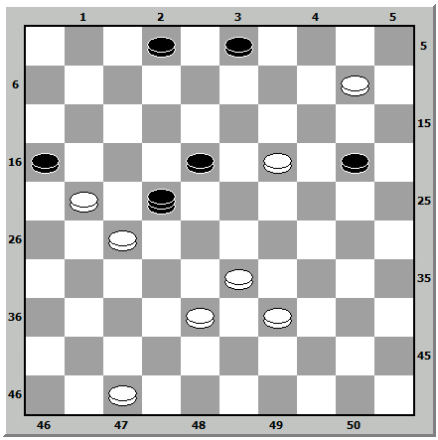
Nº 36



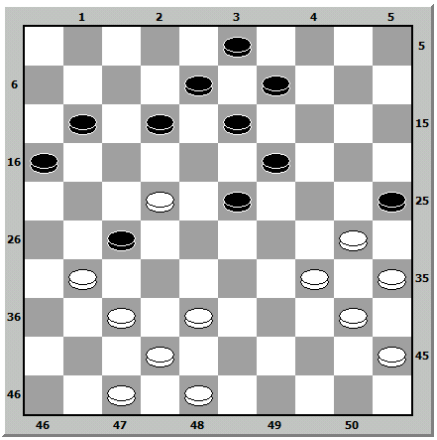
Nº 37



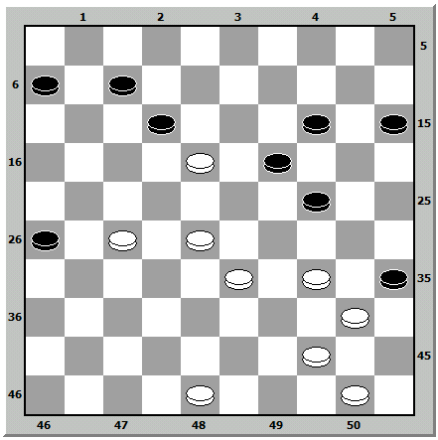
Nº 38 Raphaël gewidmet



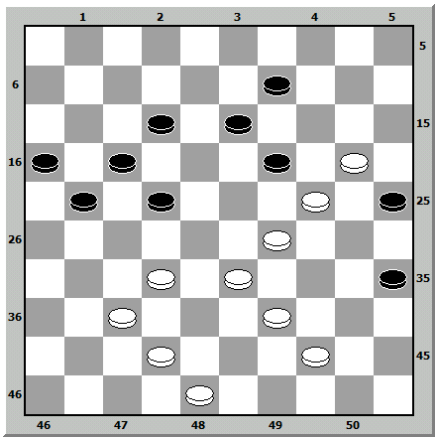
Nº 39



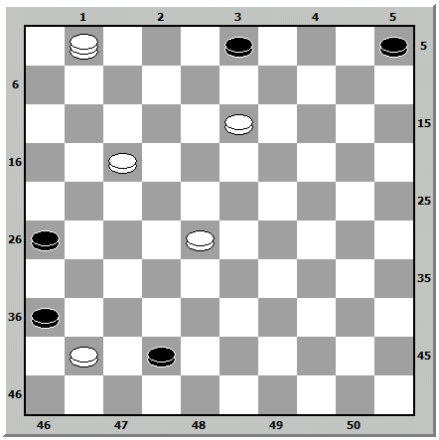
Nº 40



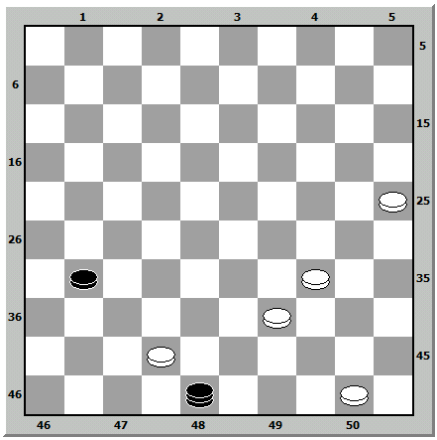
Nº 41



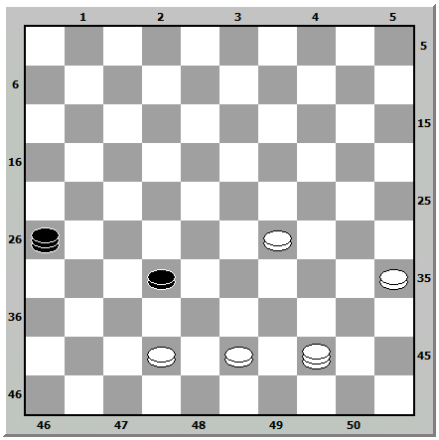
Nº 42



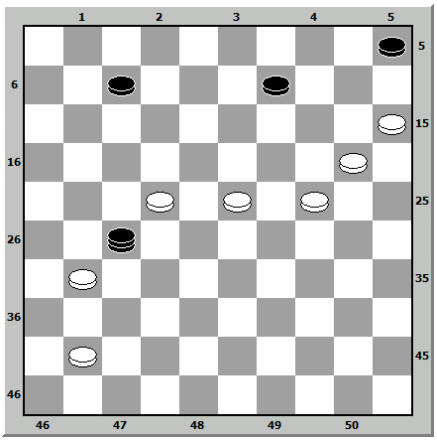
Nº 43



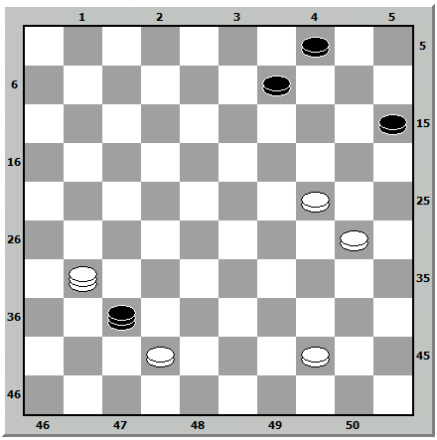
Nº 44



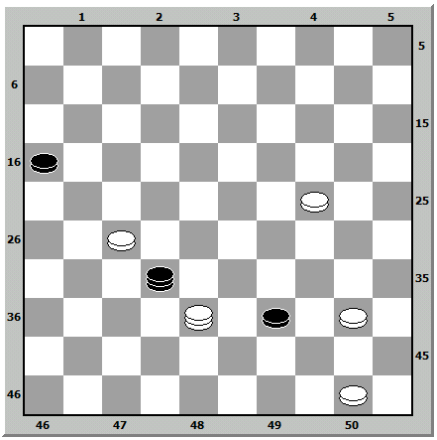
Nº 45



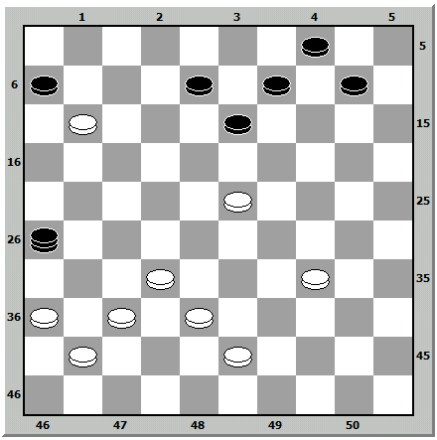
Nº 46



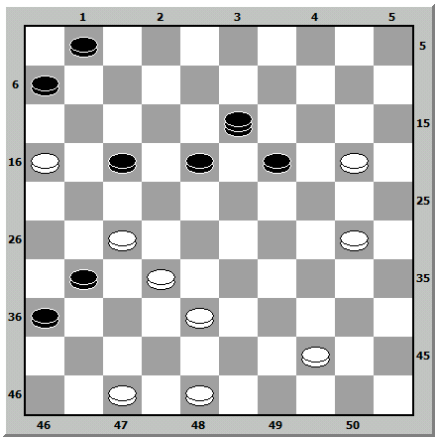
Nº 47



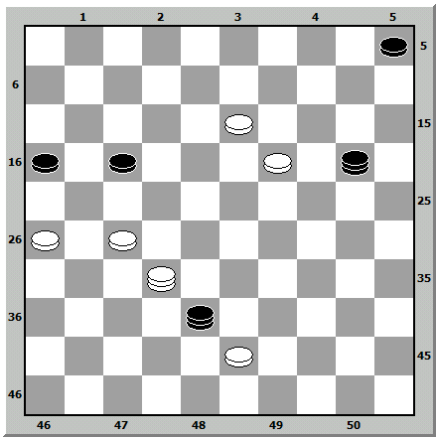
Nº 48



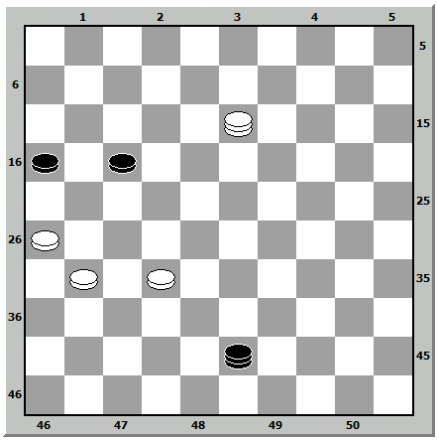
Nº 49



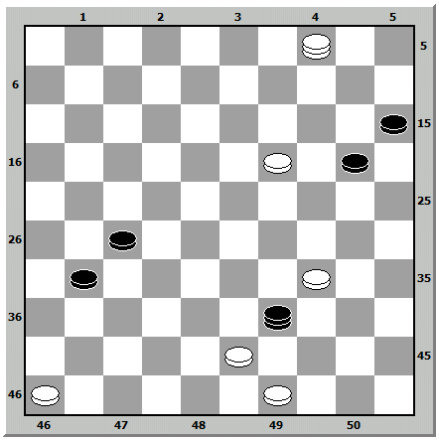
Nº 50



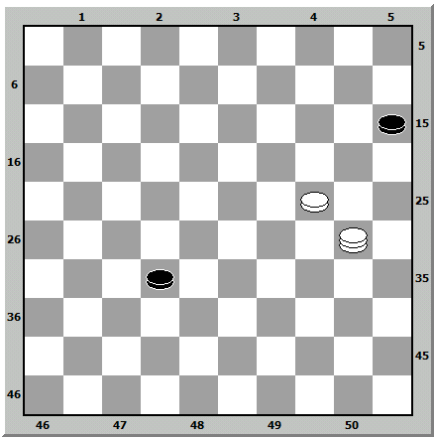
Nº 51



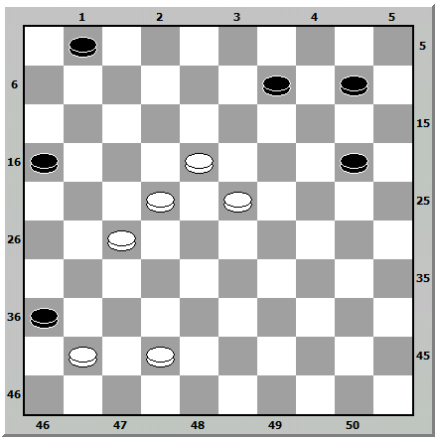
Nº 52



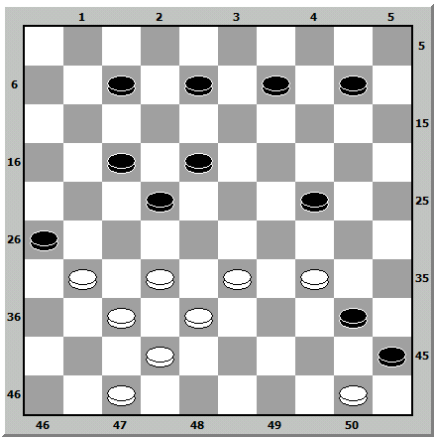
Nº 53



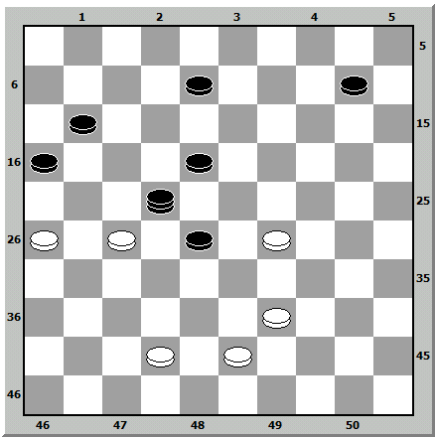
Nº 54



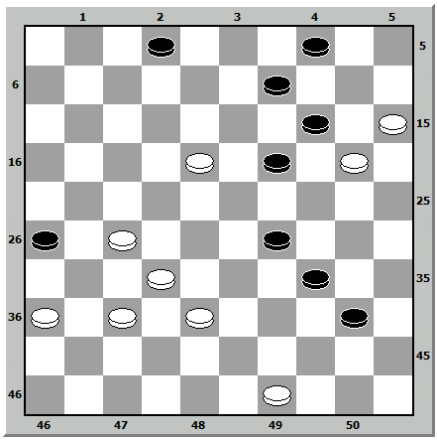
Nº 55



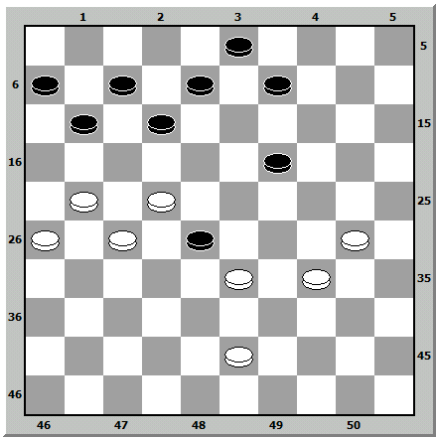
Nº 56



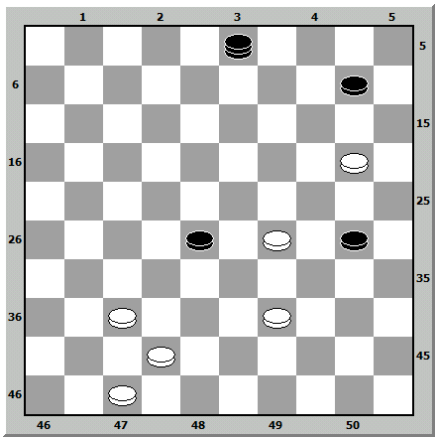
Nº 57



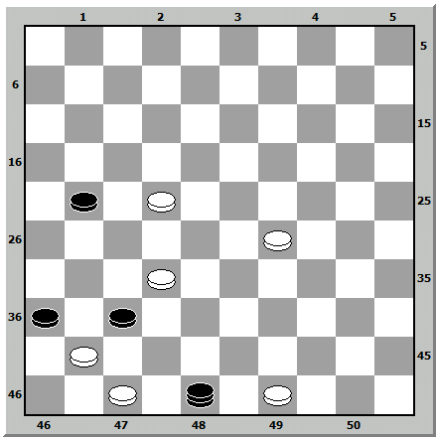
Nº 58



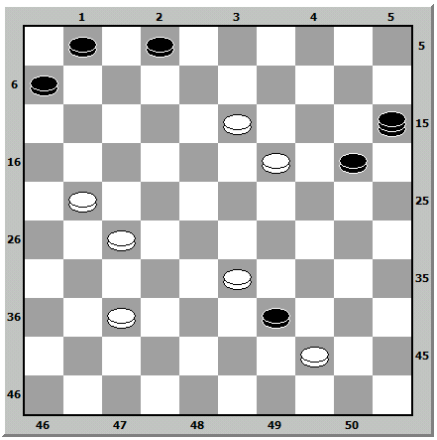
Nº 59



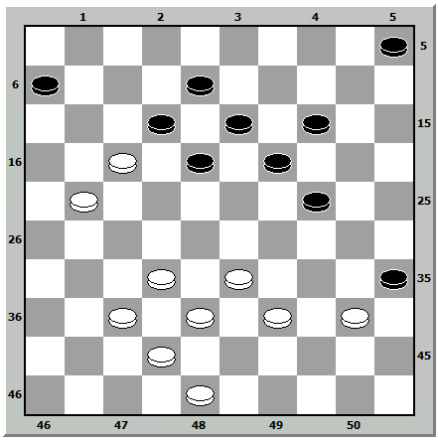
Nº 60



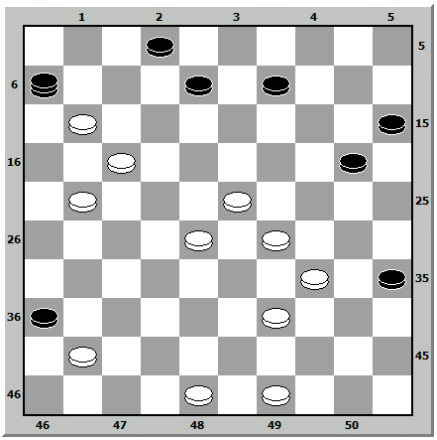
Nº 61



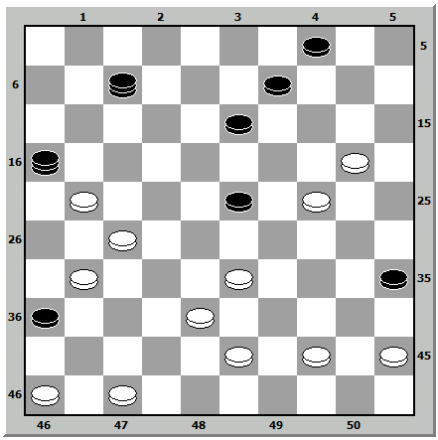
Nº 62



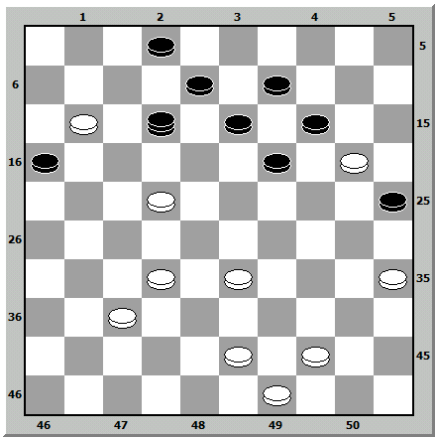
Nº 63



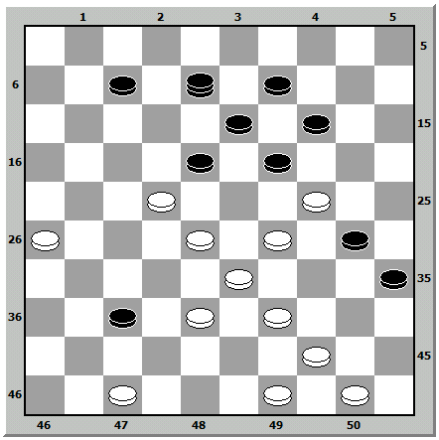
Nº 64



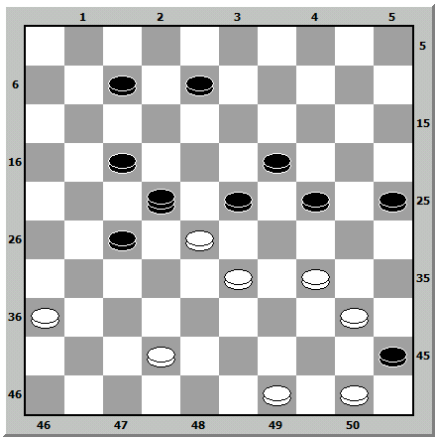
Nº 65 Raphaël gewidmet



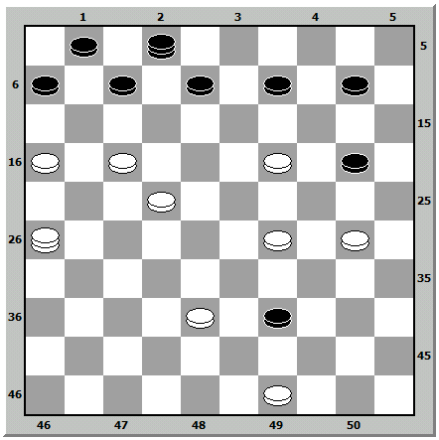
Nº 66



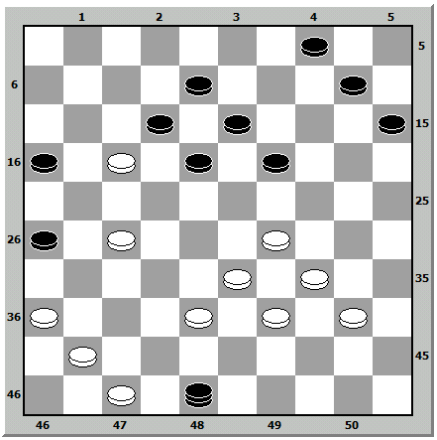
Nº 67



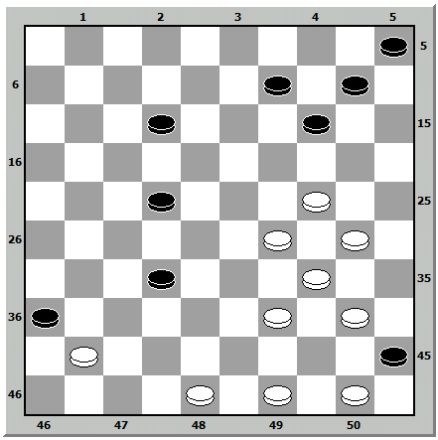
Nº 68



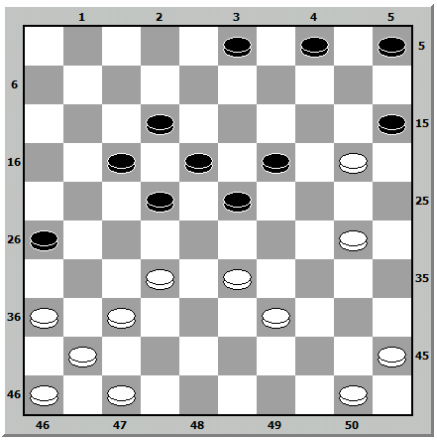
Nº 69



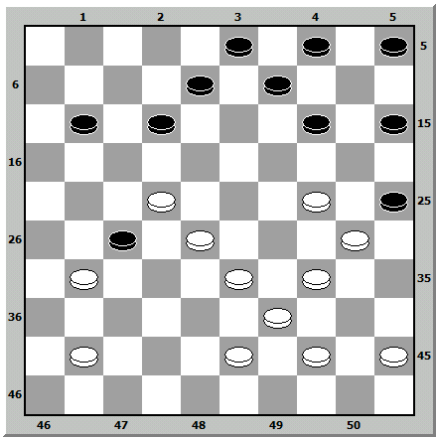
Nº 72



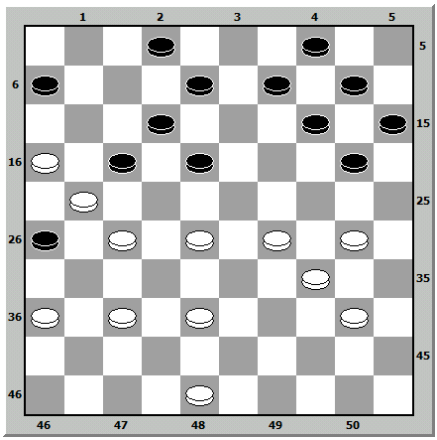
Nº 71



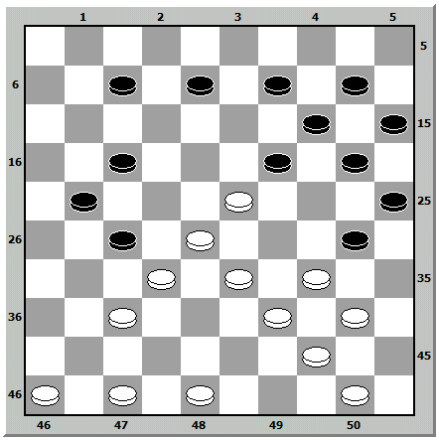
Nº 74



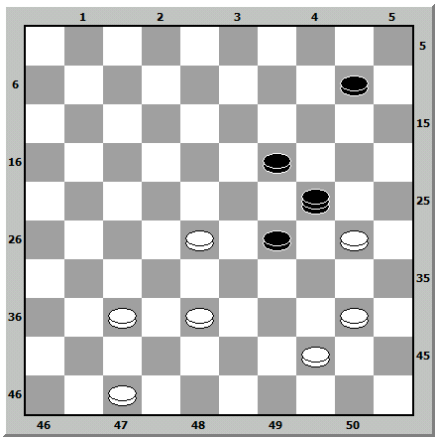
Nº 75



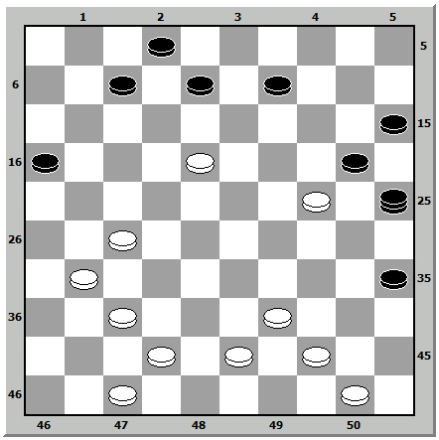
Nº 76



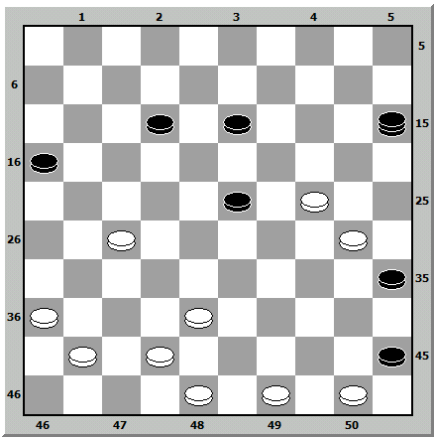
Nº 77



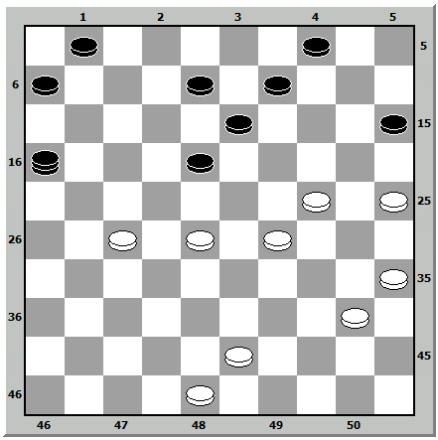
Nº 78



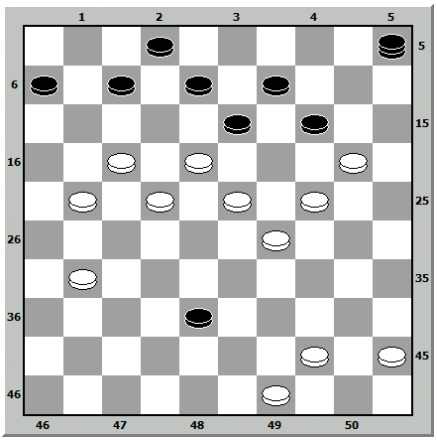
Nº 79



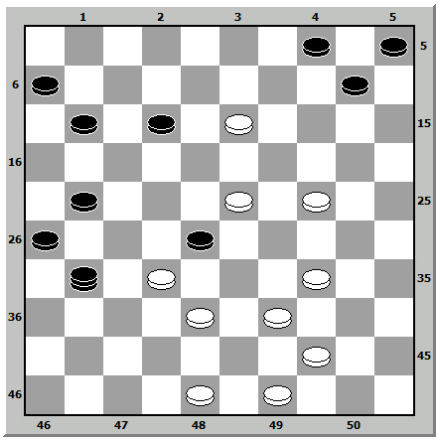
Nº 80



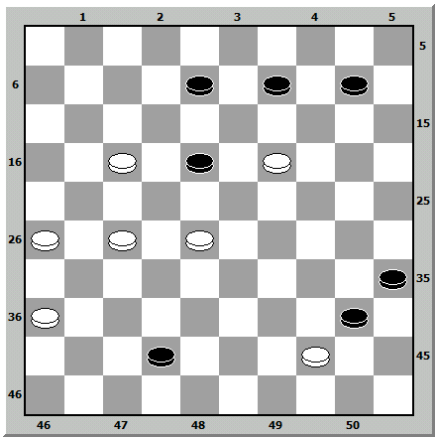
Nº 81



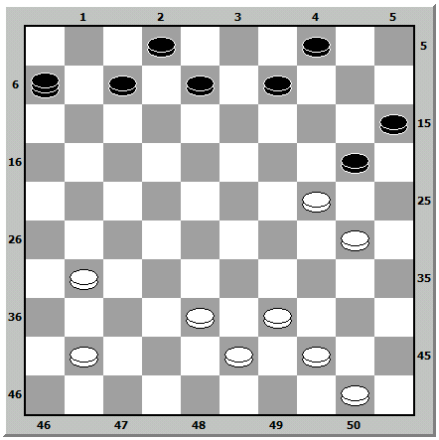
Nº 82



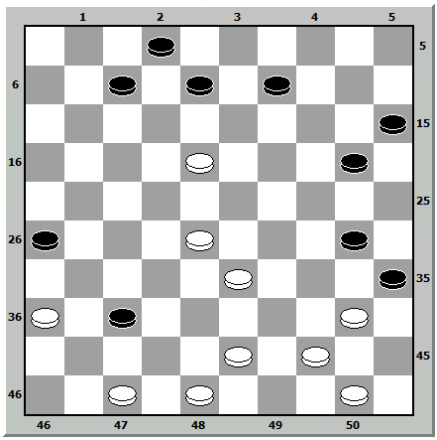
Nº 83



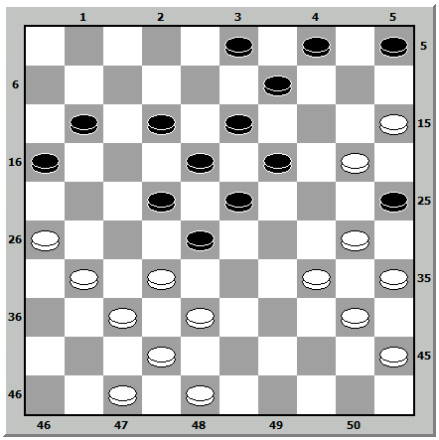
Nº 84



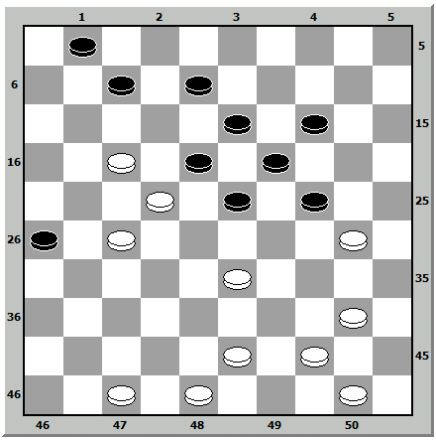
Nº 85



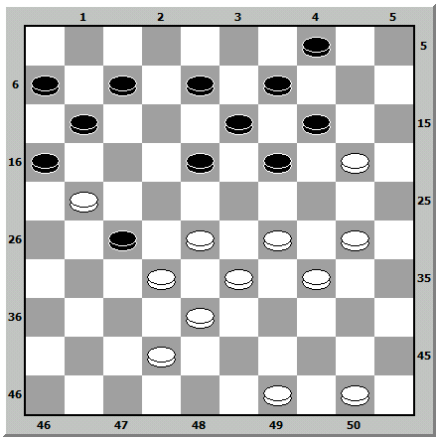
Nº 86



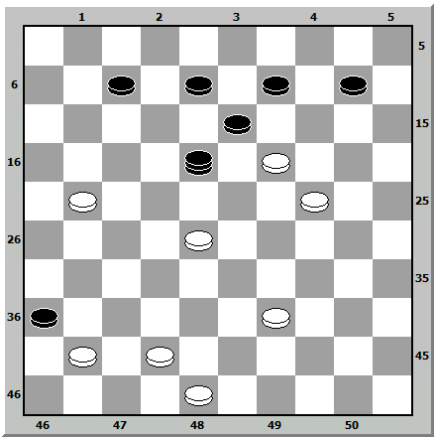
Nº 87



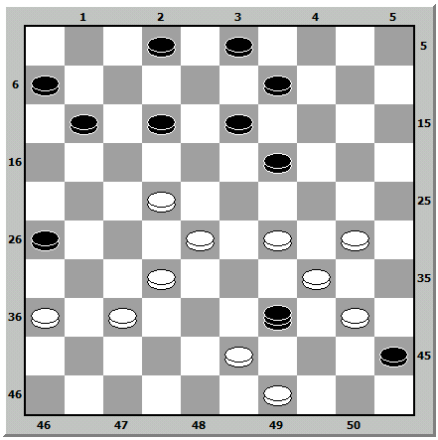
Nº 88



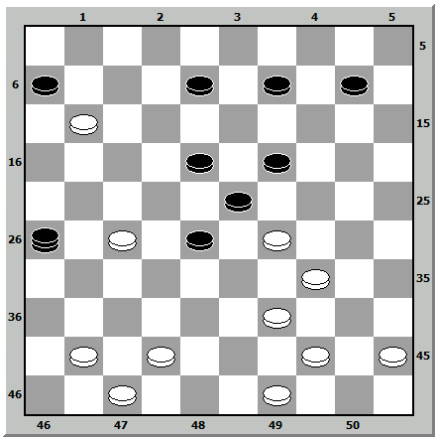
Nº 89



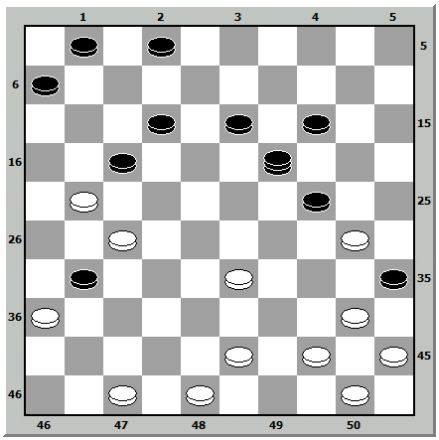
Nº 90



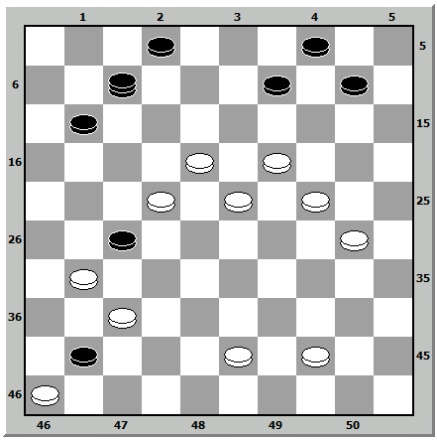
Nº 91



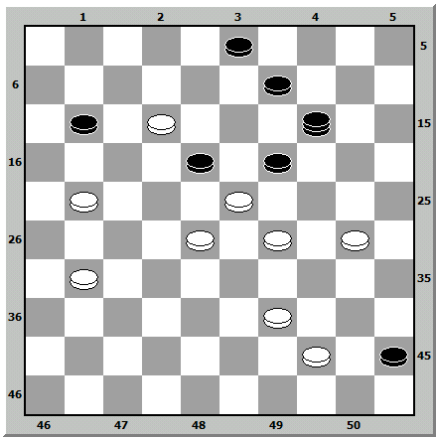
Nº 92



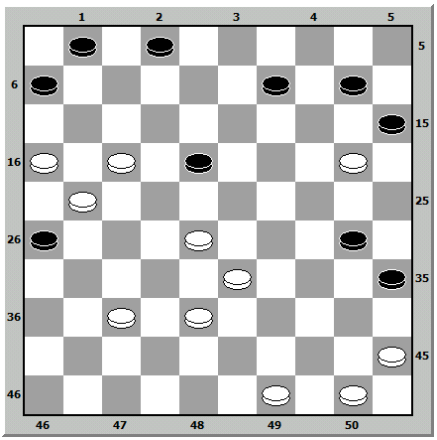
Nº 93



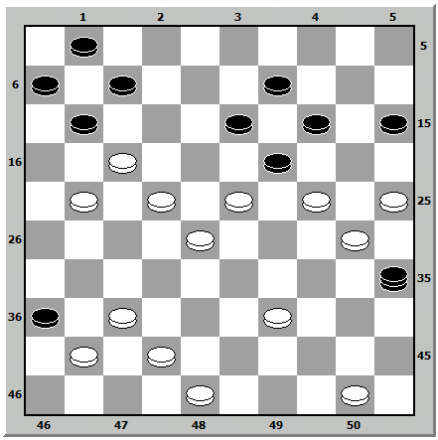
Nº 94



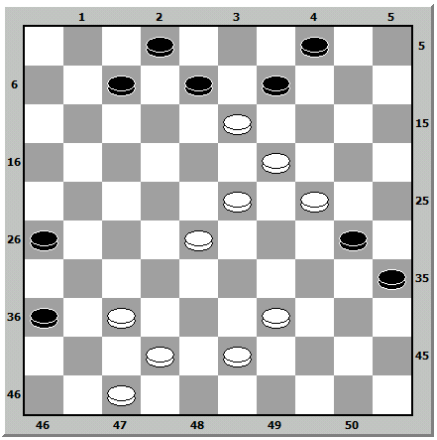
Nº 95



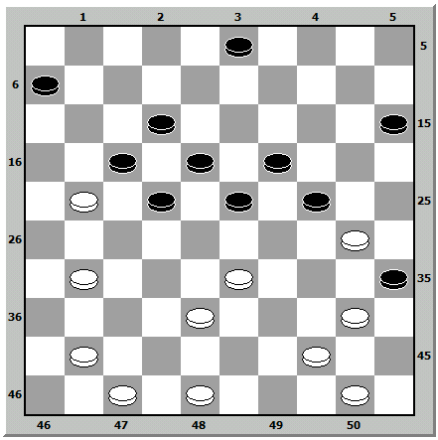
Nº 96



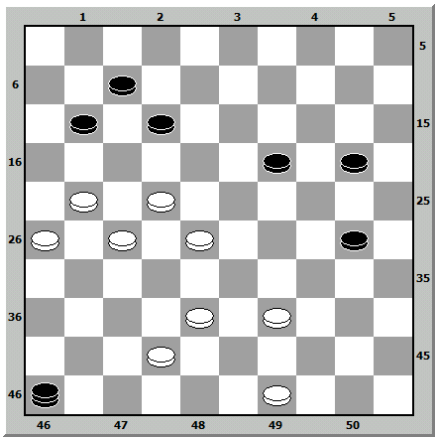
Nº 97



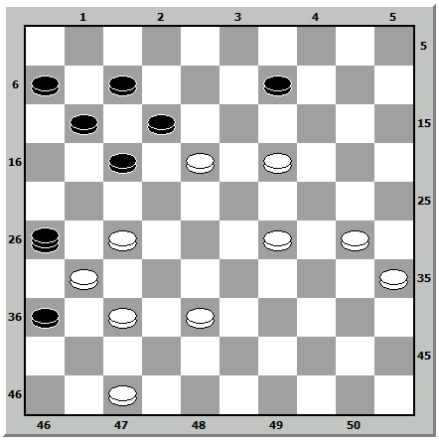
Nº 98



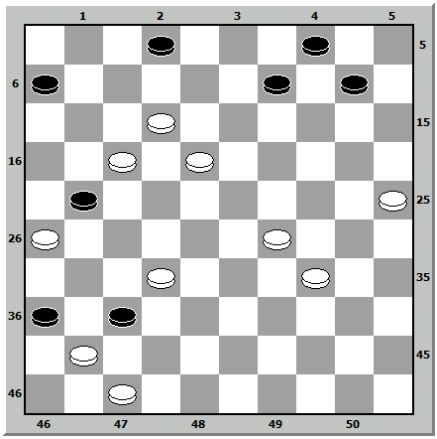
Nº 99



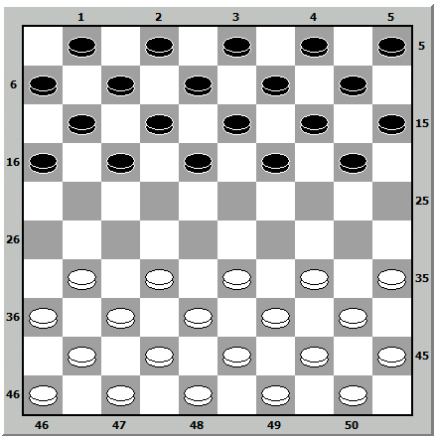
Nº 100



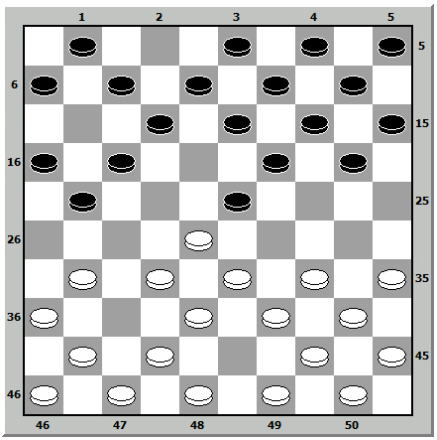
Nº 101



Nº 102 A
Studie zum Erreichen des Gewinns von einem Stein.

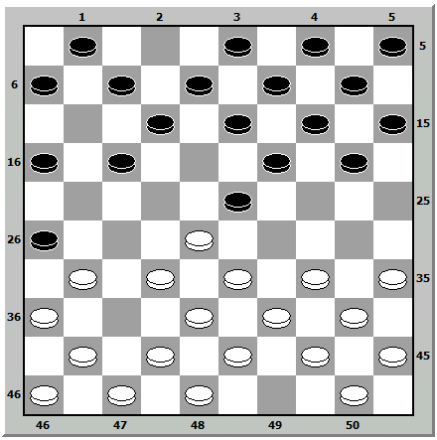


Nº 102 – B



Schwarz hat – bislang – gut gespielt. Weiß hat die Falle vorbereitet.

Nº 102 - C



Weiss zieht und gewinnt einen Stein

6.2 Lösungen

Von TEIL ZWEI

N° 25

Weiss	Schwarz
19 - 13	9 - 14
13- 8	12 - 3
26- 21	17 - 26
33 - 28	11 - 17
gezwungen	
28- 23	18 - 29
33- 4 gewinnt.	

N° 26

Weiss	Schwarz
26 - 21	17-26
gezwungen	
18 - 12	7 - 18
34 - 30	13 - 19
gezwungen	
37 - 31	26 - 37
38 -32	37 - 28
33 - 15 gewinnt.	

N° 27

Weiss	Schwarz
26 - 21	40 - 29
21 - 17	11 - 22
32 - 27	22 - 28
gezwungen	
27 - 22	28 - 17
39 - 33	29 - 38
37 - 32	28 - 17
31 - 2 gewinnt.	

N° 28

Weiss	Schwarz
23 - 18	13 - 31
38 - 15	36 - 41
41 - 37	31 - 42
15 - 36 gewinnt	
wenn 36 - 47	
42 - 38	47 - 33
15 - 47 gewinnt.	

N° 29

Weiss	Schwarz
34 - 29	28 - 39
36 - 31	15 - 36
37 - 32	27 - 38
35 - 30	36 - 27
30 - 24	19 - 30
25 - 1 gewinnt.	

N° 30

Weiss	Schwarz
13 - 9	19 - 39
9 - 4	31 – 37
	gezwungen
4 - 36 wenn	39 - 44
49 - 40	37 - 42
36 - 47 gewinnt.	
wenn	37 - 42
49 - 43	39 - 48
36 - 47 gewinnt.	

N° 31

Weiss	Schwarz
50 - 45	38 - 42
	das Beste
25 - 20 wenn	42 - 47
20 - 42 gewinnt	
wenn	42 - 48
20 - 25 gewinnt.	

N° 32

Weiss	Schwarz
23 - 18	12 - 23
33 - 29 - wenn	27 - 22
37 - 19 gewinnt einen Stein	

wenn 23 - 28

29 - 23	28 - 19
25 - 20	14 - 25
37 - 32	27 - 28
39 - 33	38 - 29

34 - 5 gewinnt.

N° 33

Weiss	Schwarz
46 - 41	25 - 23
41 - 37	31 - 42
32 - 28	23 - 32
21 - 17	12 - 21

16 - 47 gewinnt.

N° 34

Weiss	Schwarz
15 - 10	5 - 14
gezwungen	
39 - 34	29 - 49
21 - 17	49 - 13

17 - 10 gewinnt.

N° 35

Weiss	Schwarz
50 - 45	16 - 27
30 - 24	19 - 30
39 - 33	14 - 46
26 - 21	30 - 28

21 - 5 gewinnt.

N° 36

Weiss	Schwarz
49 - 44	22 - 13
23 - 19	13 – 24
	gezwungen
37 - 31	27 - 36
47 - 41	36 - 47
34 - 30	47 - 45
30 - 10	15 - 4

25 - 1 gewinnt.

N° 37

Weiss	Schwarz
44 - 40	34 - 45
37 - 22	33 - 11
32 - 28	11 - 50
37 - 31	26 - 37
46 - 1	50 - 28
49 - 44	28 - 50

1 - 6 gewinnt.

N° 38

Weiss	Schwarz
38 - 32	22 - 36
32 - 27	36 - 22
10 - 5	16 - 27
19 - 14	20 - 9

5 - 28 gewinnt.

N° 39

Weiss	Schwarz
31 - 26	27 - 18
26 - 21	16 - 27
30 - 24	19 - 39
38 - 33	willentlich
37 - 32	18 - 27
35 - 30	25 - 34

40 - 16 gewinnt.

N° 40

Weiss	Schwarz
28 - 22	12 - 23
22 - 18	23 - 12
34 - 29	15 - 20
	gezwungen
27 - 21	36 - 17

44 - 39 35 - 44
29 - 23 19 - 28
33 - 2 gewinnt.

N° 41

Weiss Schwarz
37 - 31 25 - 14
31 - 27 22 - 31
gezwungen
32 - 28 19 - 30
29 - 24 30 - 19
28 - 23 19- 28
33 - 11 16 - 7
44 - 40 35 -33
42 - 38 33 - 42
48 - 10 gewinnt.

N° 42

Weiss Schwarz
41 - 37 42 - 31
13 - 8 3 - 1
28 - 22 gewinnt.

N° 43

Weiss Schwarz
42 - 37 31 - 42
50 - 45 42 - 47
39 - 33 47 - 40
45 - 34 gewinnt.

N° 44

Weiss Schwarz
43 - 38 32 - 43
gezwungen
29 - 24 26 - 48
44 - 49 gewinnt.

N° 45

Weiss Schwarz
22 - 17 27 - 47
17 - 12 7 - 29
24 - 33 47 - 29
20 - 14 9 - 20
15 - 33 gewinnt.

N° 46

Weiss Schwarz
24 - 19 37 - 25
19 - 14 9 - 20
31 - 48 gewinnt.

N° 47

Weiss Schwarz
40 - 34 39 - 19
38 - 24 wenn 19 - 30
27 - 38 gewinnt.
wenn 32 - 21
24 - 26 gewinnt.

N° 48

Weiss Schwarz
34 - 29 26 - 15
36 - 31 6 - 17
23 - 18 13 - 22
43 - 38 15 - 27
32 - 5 gewinnt.

N° 49

Weiss Schwarz
48 - 43 31 - 22
47 - 41 36 - 47
32 - 27 47 - 49
20 - 14 49 - 21
14 - 12 17 - 8
16 - 9 gewinnt.

N° 50

Weiss Schwarz
13 - 9 38 - 49
19 - 13 20 - 3

13 - 8 3 - 12
32 - 28 49 - 21
28 - 11 16 - 7
26 - 8 gewinnt.

N° 51

Weiss Schwarz
32 - 27 43 - 21
13 - 35 21 - 49
31 - 27 49 - 21
35 - 49 gewinnt.

N° 52

Weiss Schwarz
4 - 13 39 - 25
das Beste
46 - 41 25 - 48
49 - 43 48 - 25
41 - 37 31 - 42
13 - 48 gewinnt.

N° 53

Weiss Schwarz
30 - 43 32 - 37
gezwungen
43 - 25 wenn 37 - 42
25 - 48 42 - 47
48 - 25 gewinnt
wenn 37 - 41
25 - 14 gewinnt.

N° 54

Weiss Schwarz
27 - 21 36 - 38
18 - 13 16 - 29
13 - 42 gewinnt.

N° 55

Weiss Schwarz
31 - 27 40 - 29
33 - 28 22 -33
27 - 22 18 - 27
32 - 5 gewinnt.

N° 56

Weiss Schwarz
26 - 21 22 - 48
47 - 41 16 - 27
39 - 33 48 - 23
33 - 2 16 - 27
2 - 5 gewinnt.

N° 57

Weiss Schwarz
37 - 31 26 - 28
36 - 31 14 - 25
15 - 10 4 - 15
49 - 44 40 - 49
27 - 22 49 - 36
22 - 4 36 - 13
4 - 45 gewinnt.

N° 58

Weiss Schwarz
30 - 24 19 - 49
22 - 17 11 - 31
26 - 37 48 - 17
33 - 4 gewinnt.

N° 59

Weiss Schwarz
47 - 41 3 - 25
29 - 24 30 - 19
37 - 32 25 - 46
32 - 5 gewinnt.

N° 60

Weiss Schwarz
49 - 43 48 - 38

Schlägt 4 Steinen

41 - 43 21 - 27
43 - 38 27 - 31
38 - 22 gewinnt.

N° 61

Weiss	Schwarz
19 - 14	20 - 18
27 - 22	15 - 28

44 - 13 gewinnt.

N° 62

Weiss	Schwarz
17 - 11	6 - 26
37 - 31	26 - 28
33 - 22	35 - 33
38 - 9 wenn	18 - 27
9 - 7 gewinnt	
Wenn	13 - 4

22 - 2 gewinnt.

N° 63

Weiss	Schwarz
49 - 43	36 - 47
48 - 42	47 - 7
29 - 24	6 - 50
43 - 39	50 - 30

34 - 1 gewinnt.

N° 64

Weiss	Schwarz
47 - 41	36 - 47
46 - 41	47 - 36
33 - 29	24 - 33
23 - 14	9 - 29
27 - 22	16 - 18
43 - 39	36 - 30
36 - 30	35 - 24

45 - 1 gewinnt.

N° 65

Weiss	Schwarz
44 - 40	16 - 7
49 - 44	12 - 45
35 - 30	25 - 34
44 - 40	14 - 25
40 - 29	45 - 28

32 - 1 gewinnt.

N° 66

Weiss	Schwarz
50 - 45	18 - 27
24 - 20	14 - 25
47 - 41	37 - 46
26 - 21	46 - 32
49 - 43	32 - 40
45 - 34	30 - 28

21 - 1 gewinnt.

N° 67

Weiss	Schwarz
50 - 44	23 - 32
34 - 30	22 - 50
36 - 31	24 - 44

31 - 24 gewinnt.

N° 68

Weiss	Schwarz
6 - 11	7 - 16
17 - 12	8 - 28
29 - 24	20 - 29
26 - 21	2 - 35
49 - 44	16 - 32

21 - 44 gewinnt.

N° 69

Weiss	Schwarz
27 - 22	36 - 38
33 - 28	16 - 29
41 - 37	48 - 31
38 - 32	27 - 38
36 - 27	21 - 23
29 - 9	4 - 13
39 - 33	38 - 29

34 - 5 gewinnt.

N° 70

Weiss	Schwarz
35 - 30	24 - 26
36 - 31	25 - 45
28 - 22	26 - 19

22 - 4 gewinnt.

N° 71

Weiss	Schwarz
50 - 44	22 - 42
43 - 38	13 - 47
44 - 40	42 - 33
40 - 38	47 - 6
32 - 28	6 - 50

46 - 1 gewinnt.

N° 72

Weiss	Schwarz
24 - 20	36 - 47
29 - 24	14 - 25
40 - 35	47 - 15
48 - 42	15 - 47
39 - 33	47 - 40
35 - 44	25 - 34
44 - 39	34 - 43

49 - 7 gewinnt.

N° 73

Weiss	Schwarz
37 - 31 wenn	15 - 35
45 - 40	26 - 28
36 - 31	35 - 44
31 - 27	22 - 31
33 - 24	44 - 33
41 - 37	31 - 42

47 - 7 gewinnt

wenn 26 - 28

36 - 31	15 - 35

45 - 40 etc

das gleiche hernach

N° 74

Weiss	Schwarz
31 - 26	27 - 18
28 - 22	18 - 27
24 - 19	14 - 23
34 - 29	23 - 34
	gezwungen
33- 29	34 - 23
44 - 40	25 - 34

40 - 16 gewinnt.

N° 75

Weiss	Schwarz
37 - 31	26 - 37
28 - 23	17 - 26
23 - 19	14 - 23
38 - 32	37 - 28
16 - 11	6 - 17
27 - 22	18 - 27
29 - 7	2 -11
30 - 24	20 - 29

34 - 5 gewinnt.

N° 76

Weiss	Schwarz
33 - 29	27 - 38
47 - 42	38 - 47
37 - 32	47 - 24
39 - 33	24 - 27
28 - 22	27 - 29
34 - 23	19 - 28 \
40 - 34	30 - 39

44 - 4 gewinnt.

N° 77

Weiss	Schwarz
47 - 41	24 - 35
40 - 34	35 - 23
37 - 32	23 - 46

34 - 5 gewinnt.

N° 78

Weiss	Schwarz
27 - 21	16 - 36
47 - 41	36 - 40
50 - 45	25 - 30

45 - 1 gewinnt.

N° 79

Weiss	Schwarz
48 - 43	15 - 29
	gezwungen
49 - 44	35 - 24
38 - 32	29 - 47
36 - 31	47 - 36
44 - 40	45 - 34
32 - 28	23 - 21
43 - 39	36 - 44

50 - 26 gewinnt.

N° 80

Weiss	Schwarz
27 - 22	wenn 16 - 49
25 - 20	18 - 27
28 - 22	27 - 18
35 - 30	49 - 35
20 - 14	9 - 20
30 - 25	35 - 19

25 - 3 gewinnt.

wenn 18 - 27

28 - 22	27- 18

das gleiche hernach

N° 81

Weiss	Schwarz
45 - 40	14 - 25
23 - 19	5 - 45
44 - 39	45 - 12
17 - 11	12 - 19
49 - 43	6 - 28

43 - 1 gewinnt.

N° 82

Weiss	Schwarz
23 - 18	12 - 23
	gezwungen
24 - 20	31 - 25
34 - 29	23 - 43
32 - 23	43 - 32
44 - 39	25 - 43

49 - 7 gewinnt.

N° 83

Weiss	Schwarz
36 - 31	40 - 49
28 - 23	49 - 12
26 - 21	12 - 37
23 - 5	37 -14

5 - 48 gewinnt.

N° 84

Weiss	Schwarz
40 - 34	6 - 35
50 - 44	35 - 49
30 - 25	20 - 29
38 - 33	49 - 47
33 - 24	47 - 20

25 - 1 gewinnt.

N° 85

Weiss	Schwarz
48 - 42	37 - 39
36 - 31	26 - 37
47 - 41	37 - 46
50 - 45	46 - 12
40 - 34	12 - 49
33 - 44	49 - 40

45 - 1 gewinnt.

N° 86

Weiss	Schwarz
15 - 10	4 - 24
31 - 27	22 - 31
26 - 21	16 - 27
37 - 26	28 - 37
42 - 22	18 - 27
34 - 29	24 - 42
47 - 38	25 -34

40 - 16 gewinnt.

N° 87

Weiss	Schwarz
47 - 42	24 - 35
17 - 11	7 - 16
44 - 39	35 - 44
27 - 21	26 - 28
33 - 22	18 - 27
43 - 38	44 - 33

38 - 29 gewinnt.

N° 88

Weiss	Schwarz
42 - 37	14 - 25
29 - 23	18 - 40
49 - 43	25 - 34
43 - 39	34 - 43
38 - 49	27 - 29
50 - 45	16 - 27

45 - 1 gewinnt.

N° 89

Weiss	Schwarz
42 - 37	36 - 47
48 - 42	47 - 26
19 - 14	26 - 19

14 - 5 gewinnt.

N° 90

Weiss	Schwarz
30 - 24	39 - 18
36 - 31	19 - 39
49 - 44	45 - 23
28 - 17	26 - 28
44 - 4	11 - 22

4 - 27 gewinnt.

N° 91

Weiss	Schwarz
34 - 30	26 - 25
41 - 37	6 - 17
47 - 42	willentlich
45 - 40	34 - 45
49 - 43	25 - 48
37 - 32	48 - 22
32 - 5	22 - 50

5 - 6 gewinnt.

N° 92

Weiss	Schwarz
43 - 39	17 - 26
40 - 34	31 - 22
44 - 40	35 - 44
34 - 29	24 - 35
47 - 41	19 - 46
33 - 28	46 - 43
48 - 39	44 - 33
45 - 40	35 - 44

50 - 10 gewinnt.

N° 93

Weiss	Schwarz
19 - 13	27 - 36
24 - 19	41 - 32
46 - 41	36 - 47
22 - 17	11 - 22
18 - 38	47 - 49
19 - 14	49 - 8

14 - 1 gewinnt.

N° 94

Weiss	Schwarz
12 - 8	3 - 12
30 - 24	19 - 30
29 - 24	18 - 30
39 - 34	14 - 17
34 - 3	17 - 50

3 - 6 gewinnt.

N° 95

Weiss	Schwarz
17 - 12	26 - 8
28 - 22	18 - 27
	gezwungen
16 - 11	6 - 17
37 - 32	15 - 24

32 - 5 gewinnt.

N° 96

Weiss	Schwarz
23 - 18	36 - 38
48 - 42	38 - 47
37 - 31	47 - 20
31 - 26	35 - 24
28 - 23	19 - 28
22 - 33	24 - 16
26 - 21	16 - 12
17 - 10	15 - 4
25 - 3	4 - 9 das Beste
3 - 14	7 - 12
14 - 3	11 - 17
50 - 44	6 - 11
44 - 39	1 - 6
3 - 9	11 - 16
9 - 36	17 - 21
39 - 33	12 - 17
36 - 9	21 - 26
33 - 28	16 - 21

9 - 23 gewinnt.

N° 97

Weiss	Schwarz
37 - 31	9 - 20
19 - 13	26 - 28
39 - 34	48 - 9

34 - 1 gewinnt.

N° 98

Weiss	Schwarz
31 - 27	17 - 26
48 - 42	22 - 31
42 - 37	31 - 42
44 - 39	35 - 44
41 - 36	24 - 35
36 - 31	26 - 37
38 - 32	37 - 28
33 - 24	44 - 33

47 - 7 gewinnt.

N° 99

Weiss	Schwarz
49 - 43	46 - 19
38 - 32	19 - 48
39 - 34	49 - 17
34 - 23	17 - 28 das Beste
23 - 32	12 - 18
32 - 28	7 - 12 gezwungen
21 - 16	11 - 17
26 - 21	17 - 26

16 - 11 gewinnt.

N° 100

Weiss	Schwarz
27 - 22	12 - 25
37 - 32	26 - 27

22 - 1 gewinnt.

N° 101

Weiss	Schwarz
25 - 20	wenn 37 - 28
29 - 23	28 - 19
20 - 14	9 - 20
18 - 13	19 - 8
12 - 3	21 - 12
3 - 17 oder 25	
	wenn 37 - 46
18 - 13	46 - 11
26 - 17	11 - 8

12 - 5 gewinnt.

N° 102

Weiss	Schwarz
31 - 27	18 - 22
27 - 18	12 - 23
33 - 28	17 - 21
39 - 33	7 - 12
37 - 31	2 - 7
43 - 39	11 - 17
49 - 43	21 - 26
33 - 29	26 - 37
29 - 18	13 - 33
38 - 29	37 - 28
39 - 33	28 - 30

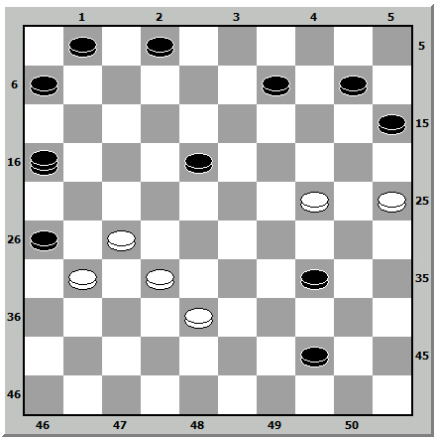
35 - 22 gewinnt einen Stein

Henri Lesage
© Kommerzielle Nutzungsrechte: Govert Westerveld

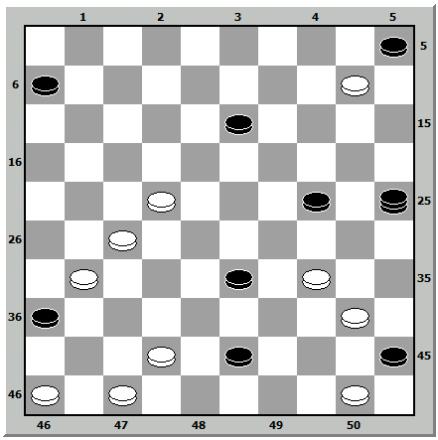
7 TEIL DREI

7.1 Probleme

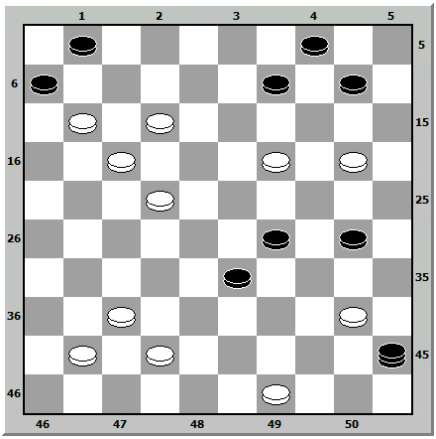
Nº 103



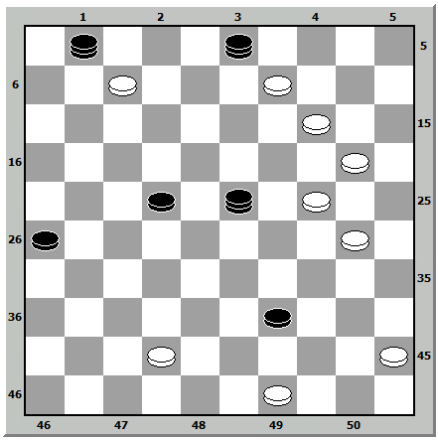
Nº 104



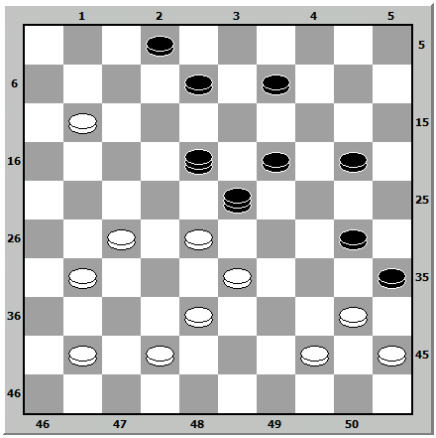
Nº 105



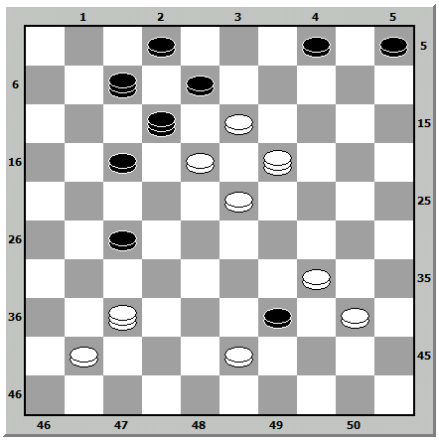
Nº 106



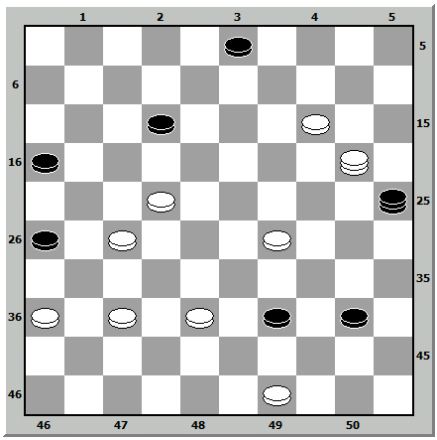
Nº 107



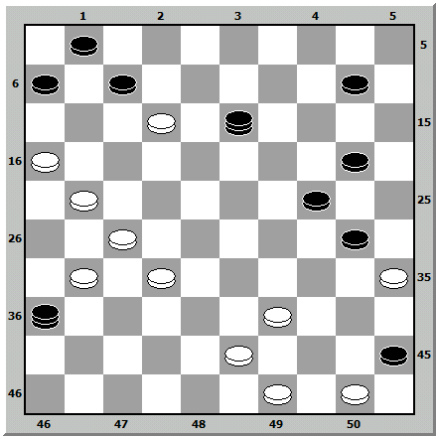
Nº 108



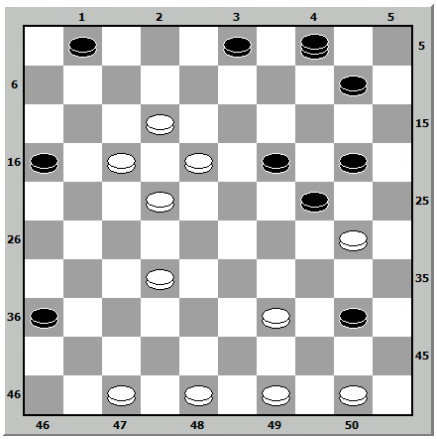
Nº 109



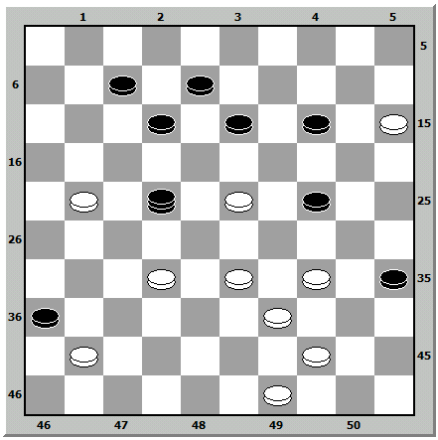
Nº 110 Raphaël gewidmet



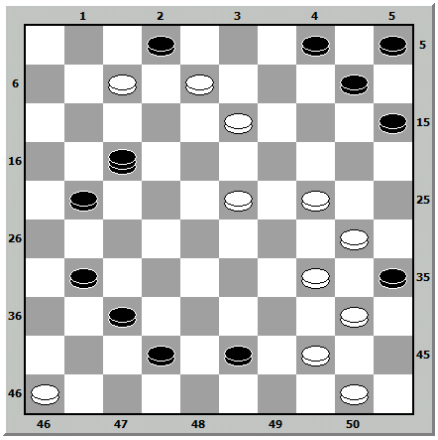
Nº 111



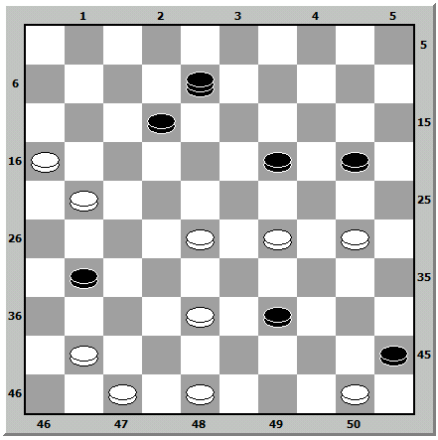
Nº 112



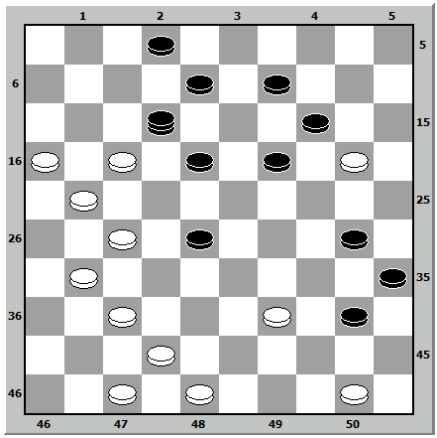
Nº 113



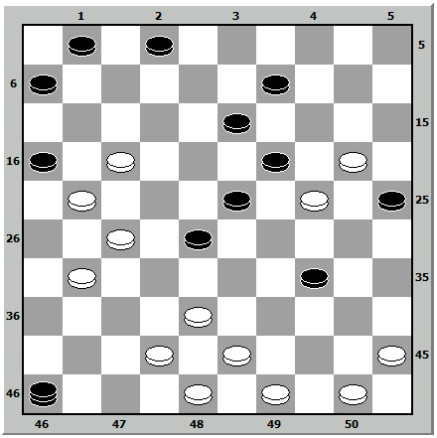
Nº 114



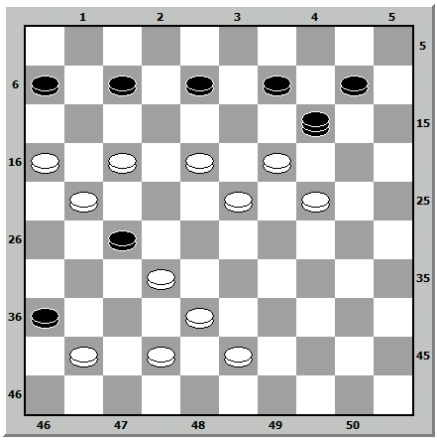
Nº 115



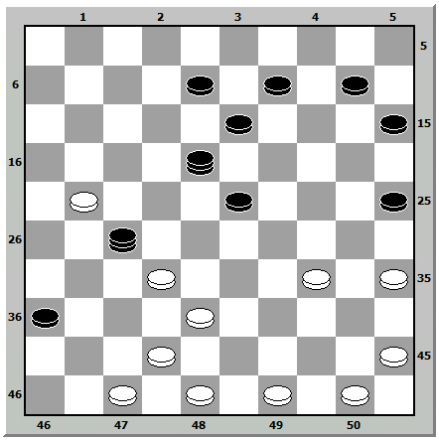
Nº 116



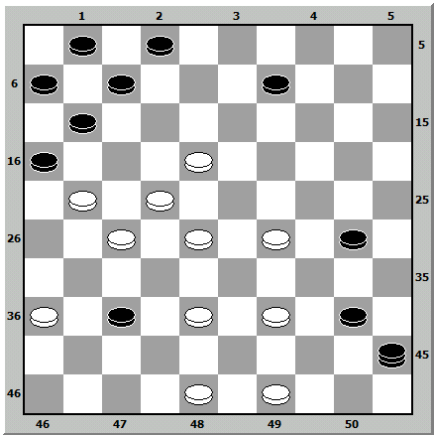
Nº 117



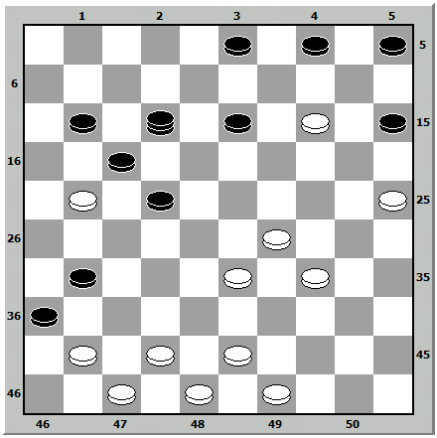
Nº 118



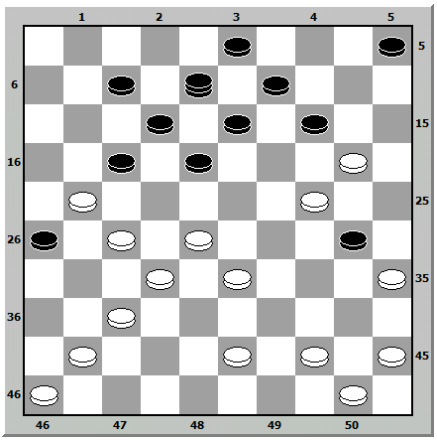
Nº 119



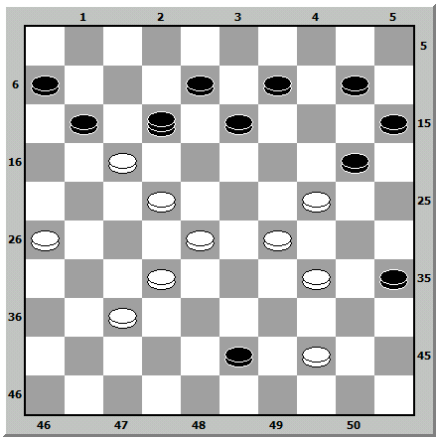
Nº 120



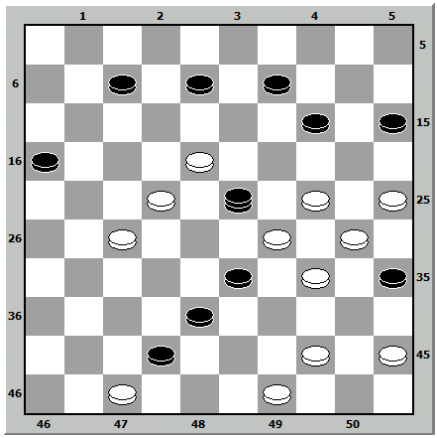
Nº 121



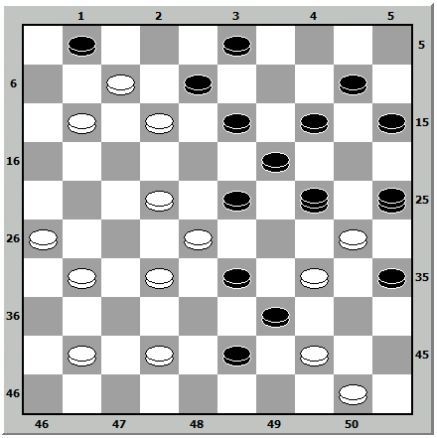
Nº 122



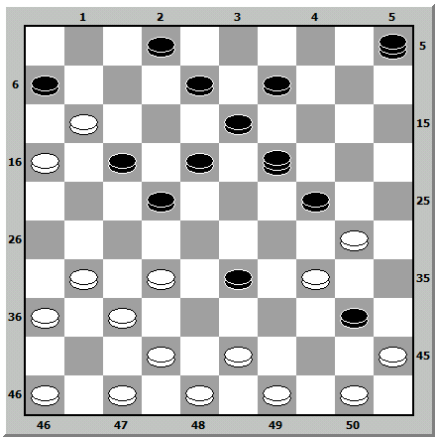
Nº 123



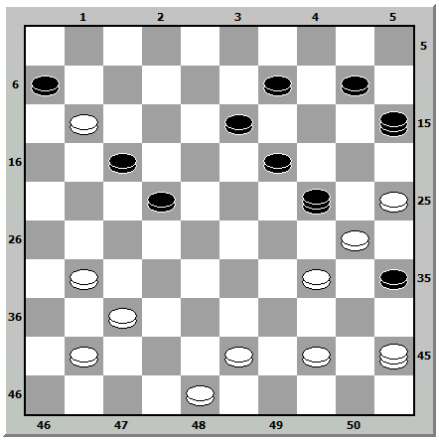
Nº 124



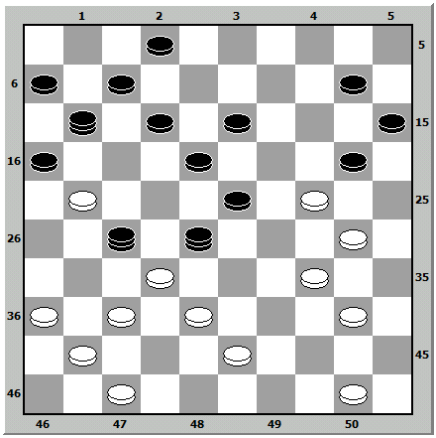
Nº 125



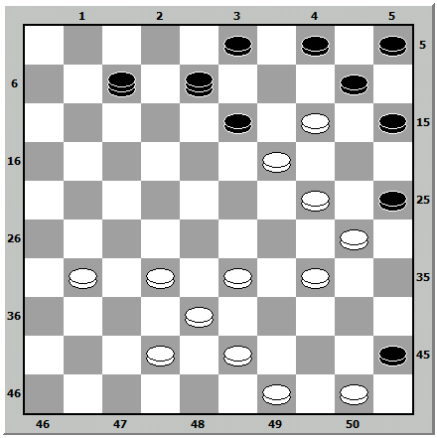
Nº 126



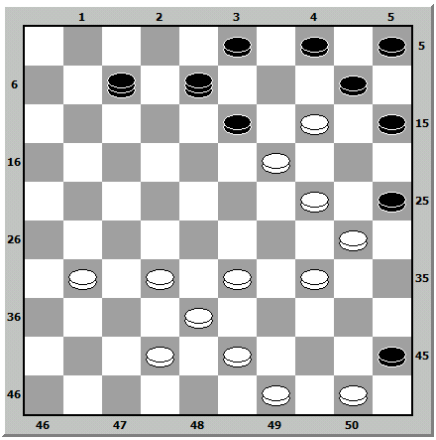
Nº 127



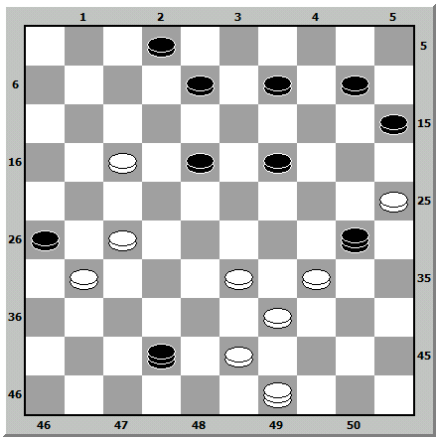
Nº 128



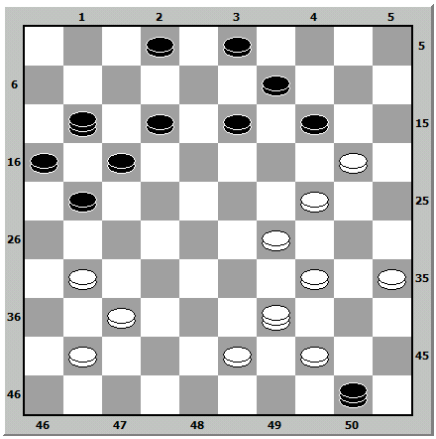
Nº 129



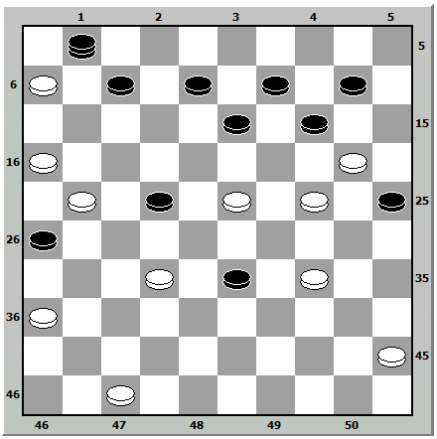
Nº 130



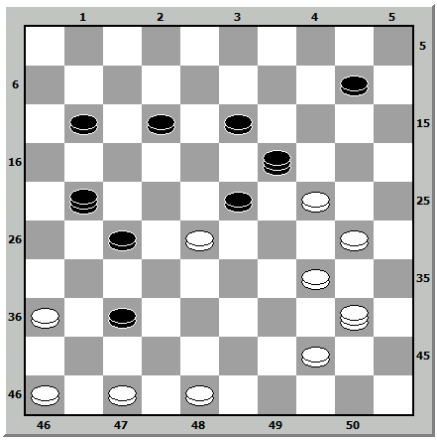
Nº 131



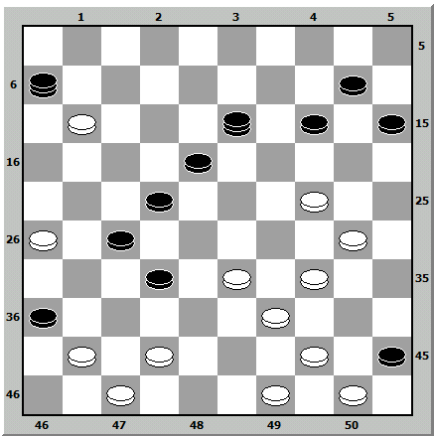
Nº 132



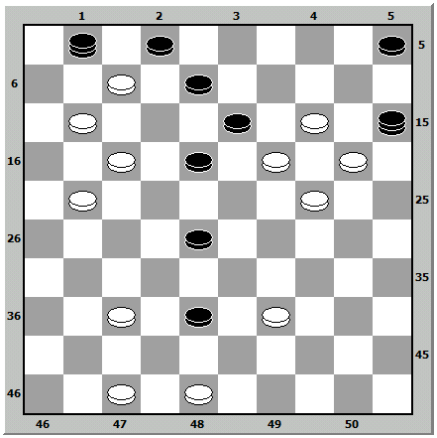
Nº 133



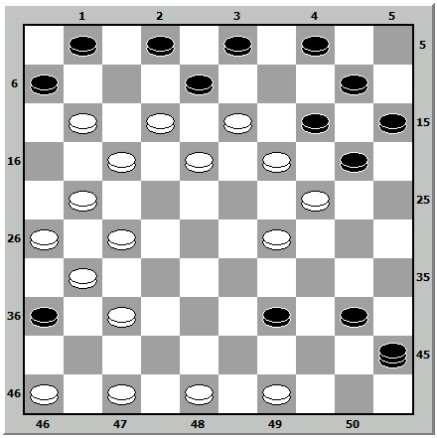
Nº 134



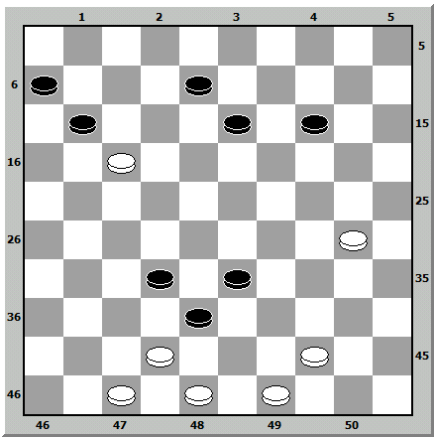
Nº 135



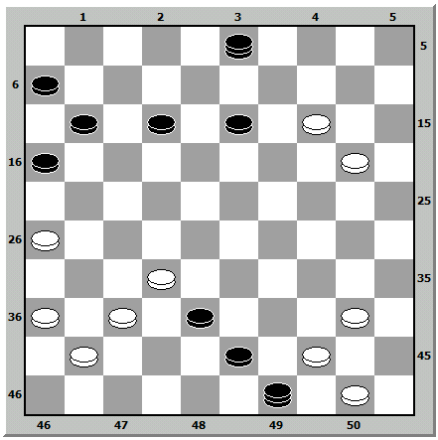
Nº 136



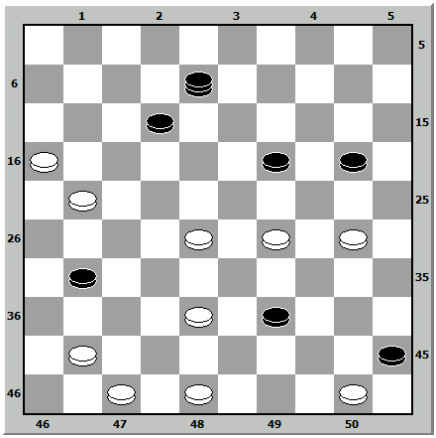
Nº 137



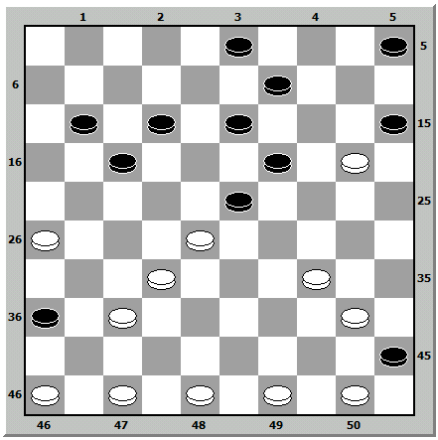
Nº 138



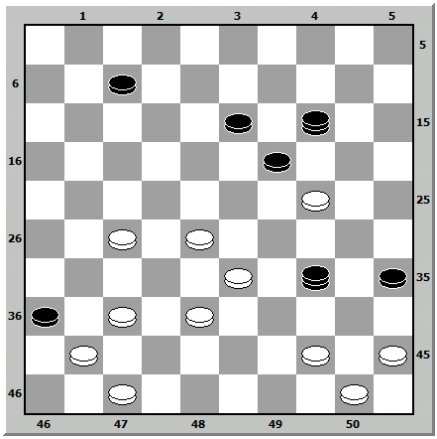
Nº 139



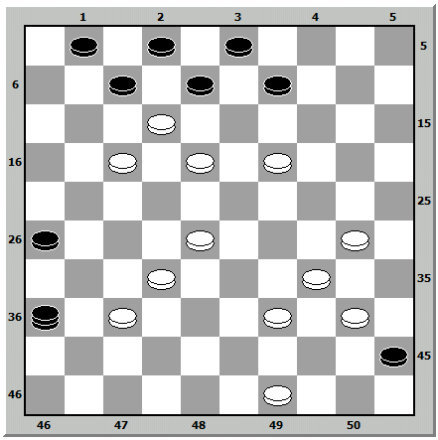
Nº 140



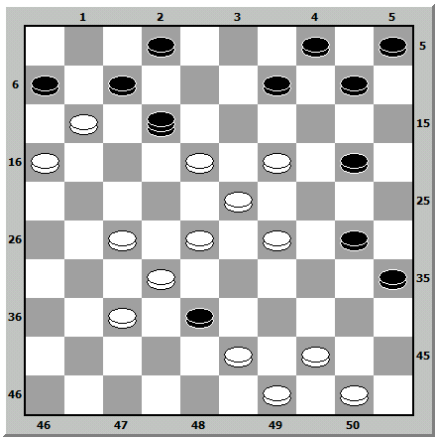
Nº 141



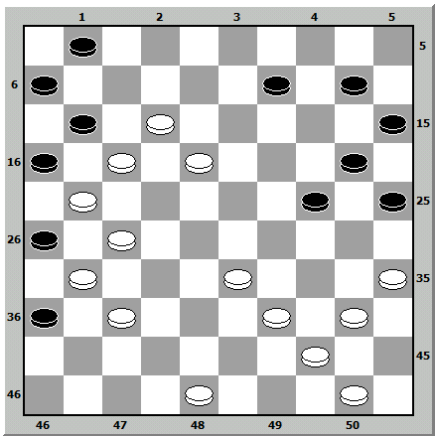
Nº 142



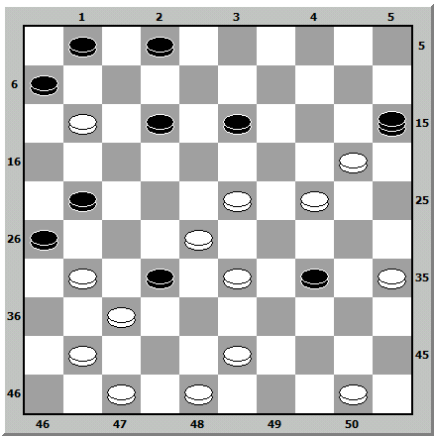
Nº 143



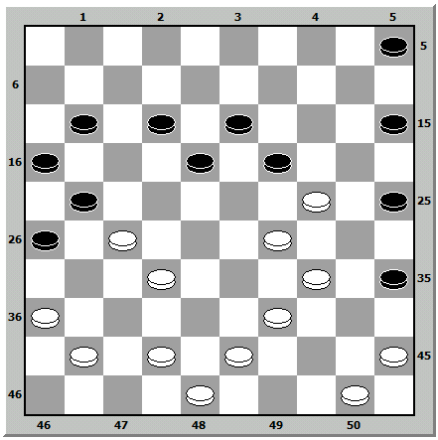
Nº 144



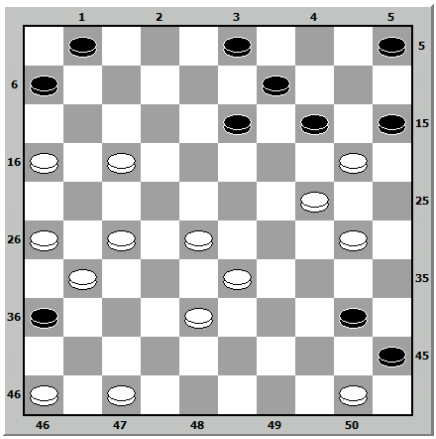
Nº 145



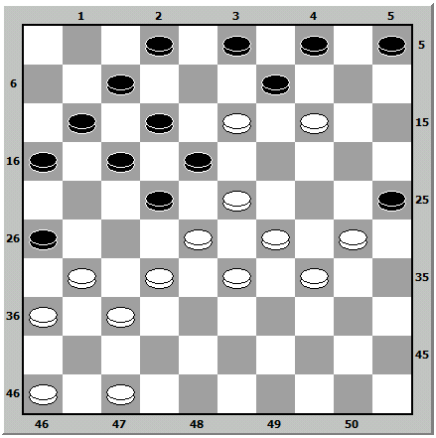
Nº 146



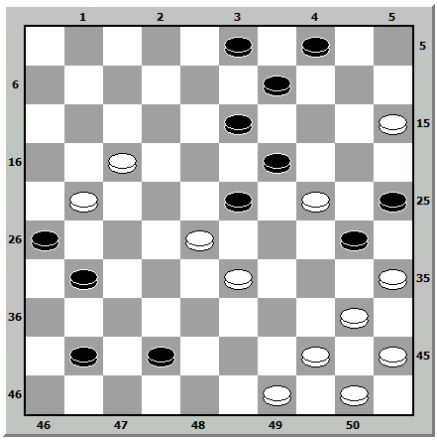
Nº 147



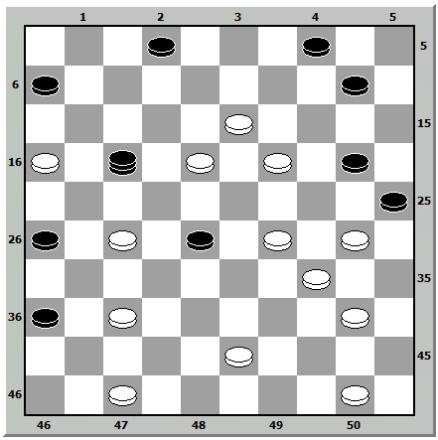
Nº 148



Nº 149



Nº 150 Bouillon gewidmet



7.2 Lösungen

Von TEIL DREI

103

Weiss	Schwarz
25 - 20	26 - 28
38 - 33	16 - 29
24 - 4	15 - 24

5- 49 gewinnt.

104

Weiss	Schwarz
42 - 37	25 - 39
37 - 32	45 - 34
47 - 42	5 - 14
42 - 38	33 - 42
31 - 26	39 - 11
50 - 44	11 - 50
32 - 28	50 - 31
26 - 10	willentlich
10 - 5	willentlich

5- 28 gewinnt.

105

Weiss	Schwarz
49 - 44	45 - 34
20 - 14	9 - 20
12 - 7	1 - 21
44 - 39	6 - 28
37 - 32	34 - 46
32 - 5	46 - 14

5- 39 gewinnt.

106

Weiss	Schwarz
42 - 37	1 - 4
14 - 10	3 - 34
45 - 40	4 - 31
40 - 36.	

107

Weiss	Schwarz
33 - 29	23 - 7
44 - 39	18 - 47
40 - 34	47 - 41
45 - 1 gewinnt.	

108

Weiss	Schwarz
19 - 30	8 - 28
37 - 10	12 - 46
10 - 32	46 - 38
34 - 1 gewinnt.	

109

Weiss	Schwarz
49 - 43	39 - 48
29 - 23	48 - 31
20 - 33	25 - 9
33 - 44	40 - 49
38 - 33	49 - 21
36 - 27	21 - 18
22 - 4 gewinnt	

110

Weiss	Schwarz
50 - 44	7 - 18
44 - 40	45 - 34
43 - 38	34 - 43
31 - 26	36 - 22
21 - 17	22 - 11
16 - 7	1 - 12
32 - 27	43 - 21
26 - 19	24 - 13
35 - 4 gewinnt.	

111

Weiss	Schwarz
48 - 42	24 - 35
49 - 44	40 - 49
17 - 11	49 - 8
18 - 12	4 - 7
11 - 4 gewinnt.	

112

Weiss	Schwarz
21 - 16	36 - 47
44 - 40	47 - 18
32 - 27	35 - 33
49 - 44	18 - 21
16 - 38 gewinnt.	

113

Weiss	Schwarz
30 - 25	2 - 11
34 - 30	17 - 3
46 - 41	37 - 46
24 - 20	46 - 2
30 - 24	2 - 30
25 - 34	3 - 39
44 - 33	35 - 44
50 - 6 gewinnt.	

114

Weiss	Schwarz
29 - 24	20 - 29
38 - 33	29 - 38
28 - 23	19 - 28
48 - 42	8 - 35
42 - 44	35 - 49
41 - 37	31 - 42
47 - 38 gewinnt.	

115

Weiss	Schwarz
27 - 22	18 - 36
16 - 11	14 - 25
50 - 44	40 - 49
39 - 34	49 - 7
47 - 41	36 - 38
48 - 43	12 - 39
34 - 1 gewinnt.	

116

Weiss	Schwarz
17 - 12	25 - 14
31 - 26	19 - 30
42 - 37	46 - 32
21 - 17	32 - 21
38 - 33	28 - 39
12 - 7	2 - 22
26 - 8 gewinnt.	

117

Weiss	Schwarz
16 - 11	7 - 16
	gezwungen
42 - 37	36 - 47
18 - 12	47 - 1
17 - 12	1 - 17
32 - 3	14 willentlich
3 - 5 gewinnt.	

118

Weiss	Schwarz
49 - 44	27 - 16
32 - 28	16 - 29
28 - 19	13 - 24
47 - 41	36 - 38
48 - 43	38 - 49
50 - 44	49 - 40
45- 6 gewinnt.	

119

Weiss	Schwarz
36 - 31	37 - 17
29 - 24	30 - 19
39 - 34	40 - 29
38 - 33	29 - 38
49 - 44	45 - 12
28 - 22	12 - 49
48 - 43	17 - 28
43 - 3	49 - 21

3 - 26 gewinnt.

120

Weiss	Schwarz
14 - 9	3 - 14 gezwungen
25 - 20	14 - 25 gezwungen
34 - 30	25 - 23
33 - 28	22 - 33
42 - 38	17 - 26

38 - 16 gewinnt.

121

Weiss	Schwarz
43 - 39	30 - 19
39 - 34	14 - 25
34 - 30	25 - 34
33 - 29	34 - 23
37 - 31	26 - 37
35 - 30	17 - 26
30 - 24	19 - 30
28 - 19	13 - 24
45 - 40	37 - 28
40 - 34	30 - 39

44 - 11 gewinnt.

122

Weiss	Schwarz
44 - 40	12 - 38
37 - 32	38 - 18
26 - 21	35 - 44
21 - 17	11 - 33
29 - 40	20 - 29

34 - 5 gewinnt.

123

Weiss	Schwarz
45 - 40	23 - 12
29 - 23	12 - 20
22 - 17	35 - 24
49 - 43	38 - 49
47 - 29	49 - 12
34 - 30	12 - 45
30 - 10	15 - 4

25 - 1 gewinnt.

124

Weiss	Schwarz
31 - 27	8 - 6
26 - 21	1 - 12
42 - 38	33 - 42
44 - 33	24 - 38
50 - 44	35 - 24
41 - 37	25 - 50
37 - 39	50 - 33
32 - 43	23 - 32

27 - 7 gewinnt.

125

Weiss	Schwarz
31 - 26	24 - 35
46 - 41	40 - 29
26 - 21	17 - 26
49 - 44	6 - 17
42 - 38	33 - 31
36 - 27	19 - 46
47 - 41	46 - 40
45 - 14	5 - 21

16 - 9 gewinnt.

N° 126

Weiss	Schwarz
44 - 40	35 - 44
37 - 32	24 - 35
43 - 39	44 - 33
34 - 30	35 - 24
45 - 12	17 - 8
25 - 20	6 - 17
20 - 38	15 - 27

32 - 5 gewinnt.

N° 127

Weiss	Schwarz
30 - 25	20 - 29
36 - 31	27 - 36
32 - 27	36 - 22
50 - 45	16 - 27
43 - 39	28 - 35
45 - 40	35 - 32
37 - 28	11 - 30

25 - 1 gewinnt.

N° 128

Weiss	Schwarz
47 - 42	19 - 28
33 - 29	24 - 33
46 - 41	37 - 46
35 - 30	48 - 37
43 - 38	33 - 42
30 - 24	20 - 29
34 - 41	45 - 43
44 - 39	46 - 44

50 - 10 gewinnt.

N° 129

Weiss	Schwarz
33 - 28	7 - 40
28 - 22	25 - 34
22 - 18	13 - 22
31 - 27	22 - 31
49 - 44	40 - 49
42 - 37	31 - 33
22 - 28	49 - 23
19 - 30	10 - 19

24 - 2 gewinnt.

N° 130

Weiss	Schwarz
33 - 29	42 - 24
	gezwungen
17 - 11	26 - 37
43 - 38	24 - 47
49 - 32	37 - 28
39 - 33	30 - 7
33 - 24	47 - 20

25 - 1 gewinnt.

Nº 131

Weiss	Schwarz
39 - 22	50 - 19
43 - 38	17 - 28
38 - 32	14 - 25
32 - 14	9 - 20
35 - 30	25 - 23
31 - 27	21 - 32

37 - 6 gewinnt.

Nº 132

Weiss	Schwarz
47 - 41	26 - 17
34 - 30	25 - 34
36 - 31	14 - 25
16 - 11	7 - 16
45 - 40	1 - 15
40 - 38	15 - 27

32 - 5 gewinnt.

Nº 133

Weiss	Schwarz
46 - 41	37 - 46
47 - 42	23 - 32
36 - 31	27 - 36
42 - 37	32 - 41
24 - 20	19 - 35
40 - 45	35 - 49
48 - 43	49 - 15

34 - 39 willentlich
45 - 15 oder 47 gewinnt.

Nº 134

Weiss	Schwarz
24 - 20	15 - 35
34 - 30	35 - 24
39 - 34	6 - 17
41 - 37	32 - 41
42 - 37	41 - 32
47 - 41	36 - 47
44 - 40	47 - 29
34 - 21	27 - 16
50 - 44	45 - 34
44 - 39	34 - 43

49 - 29 gewinnt.

Nº 135

Weiss	Schwarz
14 - 9	1 - 12
19 - 14	13 - 4
48 - 43	38 - 49
47 - 41	49 - 7
39 - 33	12 - 29
24 - 13	15 - 9

14 - 1 gewinnt.

Nº 136

Weiss	Schwarz
48 - 43	14 - 34
47 - 41	8 - 30
12 - 7	1 - 23
49 - 44	40 - 38
11 - 7	2 - 22
27 - 40	36 - 16
37 - 32	45 - 37

41 - 5 gewinnt.

Nº 137

Weiss	Schwarz
48 - 43	11 - 22
44 - 39	33 - 44
49 - 40	38 - 49
42 - 38	49 - 42
47 - 20 gewinnt.	

Nº 138

Weiss	Schwarz
14 - 9	3 - 25
44 - 39	43 - 45
32 - 43	25 - 31
36 - 27	49 - 21
26 - 19 gewinnt.	

Nº 139

Weiss	Schwarz
29 - 24	20 - 29
38 - 33	29 - 38
28 - 23	19 - 28
48 - 42	8 - 35
42 - 44	35 - 49
41 - 37	31 - 42
47 - 38	49 - 32
21 - 17	12 - 21
16 - 38 gewinnt.	

Nº 140

Weiss	Schwarz
50 - 45	15 - 24
26 - 21	17 - 26
47 - 41	36 - 47
37 - 31	26 - 37
32 - 41	47 - 36
44 - 39	23 - 32
46 - 41	36 - 47
39 - 33	47 - 29
34 - 14	9 - 20
49 - 43	45 - 34
43 - 38	32 - 43
48 - 6 gewinnt.	

Nº 141

Weiss	Schwarz
27 - 22	19 - 30
47 - 42	14 - 30
50 - 44	36 - 29
44 - 39	34 - 18
45 - 1 gewinnt.	

Nº 142

Weiss	Schwarz
19 - 13	8 - 19
39 - 33	36 - 9
33 - 29	7 - 18
30 - 24	19 - 39
37 - 31	45 - 23
28 - 8	3 - 21
49 - 44	26 - 38
44 - 4 gewinnt.	

Nº 143

Weiss	Schwarz
44 - 39	6 - 17
28 - 22	17 - 28
19 - 13	28 - 8
49 - 44	12 - 49
50 - 44	49 - 40
39 - 34	40 - 39
32 - 1 gewinnt.	

Nº 144

Weiss	Schwarz
33 - 29	11 - 13
39 - 34	26 - 8
27 - 22	36 - 18
35 - 30	willentlich.
29	20 - 29
oder	
30 - 24	
34 - 5 gewinnt.	

Nº 145

Weiss	Schwarz
11 - 7	2 - 11
35 - 30	34 - 14
41 - 36	15 - 49
50 - 44	49 - 18
31 - 27	18 - 42
47 - 20 gewinnt.	

Nº 146

Weiss	Schwarz
34 - 30	25 - 23
45 - 40	35 - 33
32 - 28	33 - 31
36 - 27	19 - 30
42 - 37	21 - 32
37 - 11 gewinnt.	

Nº 147

Weiss	Schwarz
17 - 11	14 - 34
11 - 7	1 - 12
47 - 41	36 - 47
46 - 41	47 - 36
24 - 20	15 - 24
16 - 11	6 - 17
26 - 21	17 - 37
38 - 32	36 - 22
28 - 39	37 - 28
33 - 4 gewinnt.	

Nº 148

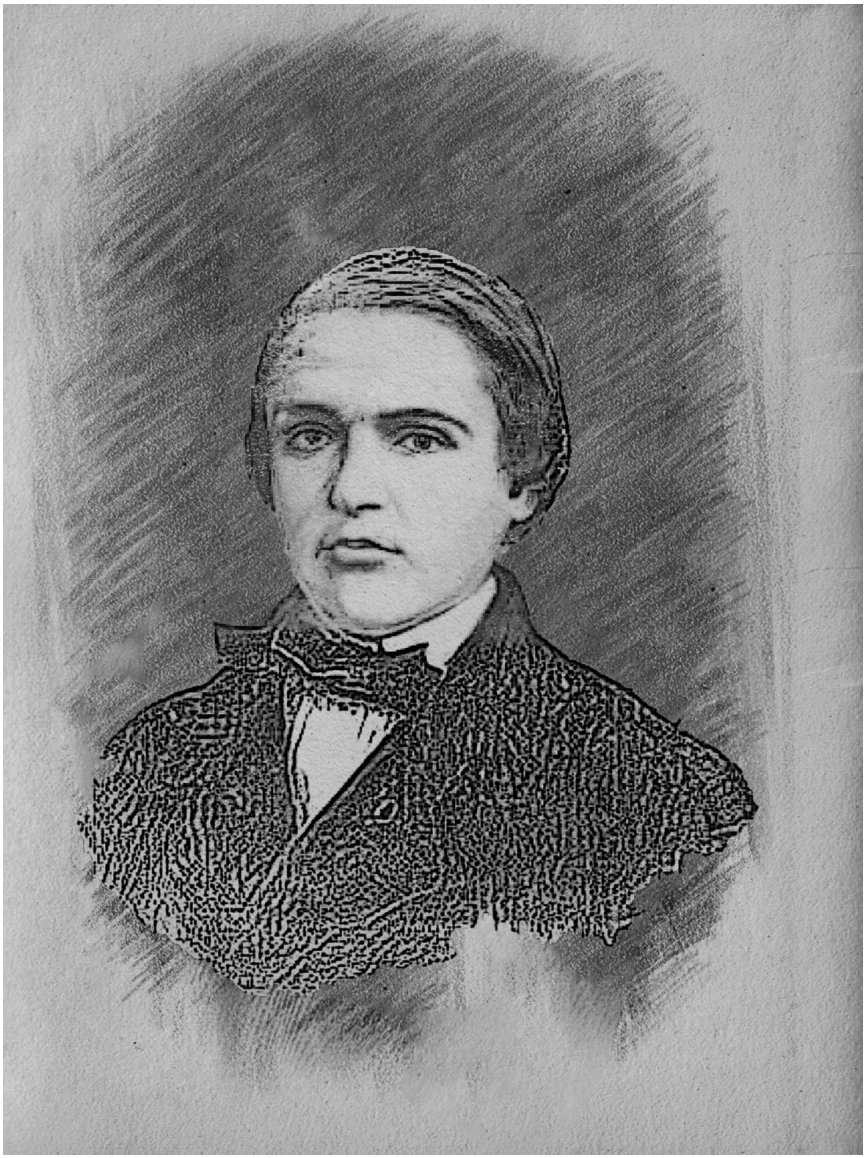
Weiss	Schwarz
32 - 27	9 - 20
27 - 21	18 - 9
47 - 41	16 - 27
23 - 18	12 - 32
37 - 28	26 - 37
41 - 1 gewinnt.	

Nº 149

Weiss	Schwarz
44 - 39	23 - 32
15 - 10	4 - 15
33 - 28	32 - 23
39 - 34	30 - 39
35 - 30	25 - 34
40 - 18	13 - 11
24 - 4	26 - 17
4 - 44 gewinnt.	

Nº 150

Weiss	Schwarz
27 - 21	17 - 3 gezwungen
47 - 42	26 - 17
18 - 12	17 - 8
16 - 11	6 - 17
37 - 31	36 - 27
29 - 24	20 - 29
34 - 12	25 - 45
19 - 14	3 - 9
12 - gewinnt.	



Jean Victor
© Kommerzielle Nutzungsrechte: Govert Westerveld

TEIL VIER

8 TEIL VIER

8.1 Ganze Partien

30 Partien, die in Wettkämpfen oder Wettbewerben gegen die Meister dieser Zeit gespielt wurden mit den Analysen des Autors.

8.1.1 Victor Jean

Victor Jean (Schwarz) spielte im Juli 1895 beim großen internationalen Turnier von Marseille, das von der Zeitung "Le Bavard" organisiert wurde, gegen Herrn Weiss aus Paris (Weiß).

	Weiss	Schwarz
1°	33 - 28	18 - 23

Der Beginn von Weiß, ein klassisches Spiel zu betreten; Die Antwort von Schwarz ist dieselbe: es ist die Weisheit des Spiels

2°	39 - 33	12 - 18
3°	44 - 39	7 - 12
4°	50 - 44	1 - 7
5°	31 - 27	17 - 22

Hier spielt Schwarz auf Remis; diese Taktik ist zulässig, um einen Verlust zu verhindern, aber vom Standpunkt der Partie aus gesehen war der Zug 17-21 länger und damit interessanter.

6°	28 - 17	11 - 31
7°	36 - 27	20 - 24
8°	34 - 29	

Derr Tausch von Weiß war nicht nützlich: 41-36 oder 33-28 hätten zwei Steine mehr für jeden Spieler behalten und wären interessanter.

8°		23 - 34
9°	40 - 20	15 - 24
10°	32 - 28	18 - 23
11°	37 - 32	10 - 15
12°	41 - 37	5 - 10
13°	46 - 41	15 - 20
14°	41 - 36	13 - 18

Gut gespielt und besser als 12 – 18, um bei einer Formation anzukommen, bei der die rechten und linken Flügel von Schwarz ausgeglichen sein werden.

15°	37 - 31	9 - 13
16°	42 - 37	4 - 9
17°	44 - 40	10 - 15
18°	39 - 34	

Um eine gute Formation zu erzielen und Schwarz daran zu hindern, den rechten Flügel anzugreifen.

18°		7 - 11
19°	47 - 42	12 – 17

Spielzug gespielt, um 8-12 und 2-8 voranzubringen.

20°	43 - 39	8 - 12
21°	49 - 43	2 - 8
22°	34 - 29	

Vorwärts tauschen ist notwendig, um zu verhindern, in einer Kette gefangen zu werden. Vorsicht ist hier nützlich.

22°		23 - 34
23°	40 - 29	17 - 22
24°	28 - 17	12 - 21
25°	31 – 26	

Ausschau halten nach Erschöpfung des rechten Flügels von schwarz.

25°		20 - 25
26°	26 - 17	11 - 31
27°	36 - 27	8 - 12
28°	29 - 20	15 - 24
29°	32 - 28	

Während Schwarz eine starke Kraft auf seiner Linken hat, ist es essentiell für Weiß, das Fortschreiten von Schwarz zu verhindern. Der Spielzug des Texts behebt alle Bedenken über den zukünftigen Marsch von Schwarz.

29°		3 - 8
30°	37 - 32	6 - 11
31°	27 - 22	

3 Steine für 3 Steine zu tauschen provozierte die Erschöpfung der schwarzen Steine und die Zerstörung ihrer Position

31°		18 - 27
32°	32 - 21	16 - 27
33°	28 - 23	19 - 28
34°	33 - 31	14 - 19
35°	38 - 32	13 - 18
36°	31 - 26	9 - 13
37°	42 - 37	19 - 23
38°	32 – 27	

Um Schwarz daran zu hindern, einen Rückzug von 24-30, 23-28 und 18-20 zu machen. 37-31 könnte ebenso gespielt werden, was nicht schlecht wäre und wenn Schwarz dann 18-22 spielen würde, würde Weiß gewinnen durch einen Fünf für Vier Tausch bei 35-30, 45-40, 32-28, 43-38 und 48-6

38°		12 - 17

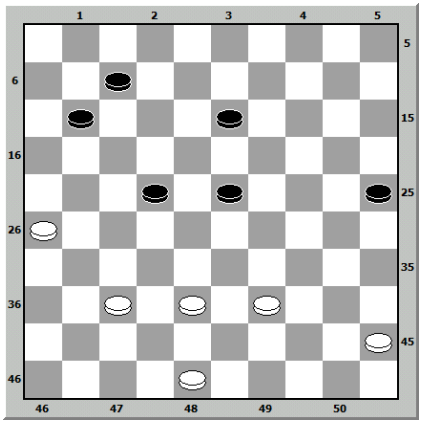
Gut gespielt, um zu verhindern, dass Weiß mit 27 - 21 auf diesem Feld bleibt. Bei jedem anderen Zug muss Schwarz zwei Tempi warten, um den 21-Mann loszuwerden, während der Zug im Text ihn in Deckung bringt.

39°	27 - 21	8 - 12
40°	43 - 38	

Besser als 37-32 oder 21-16. Zunächst ist es die Antwort auf den möglichen Angriff von Schwarz durch 11-16, zweitens ist es eine Verstärkung Der Analyse

zufolge ist dieser Zug nicht der stärkste. Der richtige Zug wäre 37-32, besser als jeder andere.den linken Flügel von Weiß.

40°	24 - 29
41° 39 - 34	29 - 40
42° 35 - 44	18 - 22
43° 44 - 39	12 - 18
44° 21 - 12	18 - 7



45° 37 - 31

Der Analyse zufolge ist dieser Zug nicht der stärkste. Der richtige Zug wäre 37-32, besser als jeder andere.

45°	13 - 19
46° 31 - 27	22 - 31
48° 37 - 32	7 - 12
49° 39 - 33	12 - 17
50° 33 - 28	25 - 30

Warum nicht 23 - 29 spielen, um Weiß zu zwingen, das Remis zu suchen? In jedem Fall blieb der Vorteil bei Schwarz, und mit diesem Zug hatte er mehr Chancen auf einen Sieg als auf ein Remis.

51° 28 - 19	24 - 13
52° 45 - 40	11 - 16
53° 48 - 42	17 - 21
54° 32 - 28	21 - 27
55° 38 -33	16 - 21
56° 40 - 34	30 - 39
57° 33 - 44	21 - 26
58° 44 - 39	26 - 31
59° 39 - 34	31 - 36
60° 34 – 30	

Remis.

8.1.2 Leclercq

Gespielt zwischen den Herren Weiss (Weiß) und Leclercq aus Paris (Schwarz).

	Weiss	Schwarz
1°	34 - 30	18 - 23
2°	30 - 25	

Spielzug mit der Absicht gespielt, nicht das Eckspiel zu übernehmen, was passieren würde, wenn Schwarz 20-25 spielen würde und Weiß mit 39 antwortet oder 40-34.

2°		20 - 24
3°	33 - 28	12 - 18
4°	40 - 34	7 - 12
5°	45 - 40	17 - 21
6°	34 - 30	21 - 26
7°	31 - 27	11 - 17
8°	37 - 31	26 - 37
9°	42 - 31	17 - 21
10°	50 - 45	14 - 20

Guter Tausch. Schwarz versucht, den Stein auf 25 loszuwerden, was danach schädigend hätte werden können und mit Bestärkung.

11°	25 - 14	9 - 20
12°	30 - 25	4 - 9

Wenn Schwarz 21-26 gespielt hätte, wäre der Verlust eines Steins hinterher fatal durch den Zug 27-21 etc.

13°	25 - 14	9 - 20
14°	39 - 34	1 - 7
15°	41 - 37	

Auf den ersten Blick wundert man sich über diesen Spielzug, da jeder andere besser erscheint. Er wurde gespielt, um das Spiel von Schwarz zu behindern, dessen Züge wenig Wünsche übriglassen.

15°		21 - 26
16°	44 - 39	7 - 11
17°	47 - 42	20 - 25

Ein Spielzug, gespielt, um dem Weg zu entkommen durch 24-30 etc. aber 11-17 war besser und zwang Weiß zum tauschen durch 27-21, besser als 27-22. Schwarz könnte daraufhin versuchen, eine Position wiederherzustellen, die stark genug ist, um kein Risiko einzugehen.

18°	49 - 44	3 - 9

Dieser Zug des Steins wird motiviert durch die Möglichkeit, dass Weiß durch 27-22 tauscht. Kurz gesagt, die Position von Schwarz ist ein wenig gefährdet.

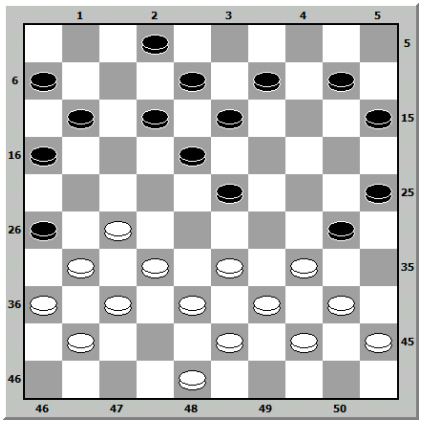
19°	38 - 33	

Um die schwarzen Steine 11 und 12 bewegungsunfähig zu machen, wegen des Zugs des schwarzen Königs 34-30, 40-20 etc. und um das Zentrum von Weiß zu verstärken.

19°		10 - 14
20°	42 - 38	5 - 10
21°	46 - 41	24 - 30

Gut gespielt; es ist Zeit, aufzubrechen und zu übernehmen, nicht mit 14-23 sondern mit 13-24, was besser war.

22°	35 - 24	19 - 30
23°	28 - 19	14 - 23



Dies ist der interessanteste Moment des Spiels. Die schlechte Rückgewinnung von Schwarz lässt ihn einen Stein verlieren, weil Weiß durch 33-29 mit zwei Shots durch einen Spielzug droht und eine gleichzeitige Attacke auf die schwarzen Steine 18 und 30. Die Schwierigkeiten für Schwarz stehen am Anfang.

24°	33 - 29	11 - 17

Schwacher Spielzug; 2-7 war am wenigsten schlecht

25°	27 - 22	17 - 28
26°	29 - 24	30 - 19
27°	34 - 29	23 - 34
28°	32 - 5	12 - 17
29°	40 - 29	18 - 23
30°	5 - 11	6 - 17
31°	48 - 42	15 - 20
32°	31 - 27	9 - 14
33°	27 - 22	17 - 28
34°	38 - 33	8 - 12
35°	33 - 22	14 - 19
36°	42 - 38	2 - 7
37°	38 - 33	7 - 11
38°	45 - 40	16 - 21
39°	40 - 34	20 - 24
40°	29 - 20	25 - 14
41°	43 - 38	14 - 20
42°	44 - 40	20 - 25
43°	40 - 35	11 - 16
44°	33 - 28	12 - 18
45°	38 - 33	18 - 27
46°	28 - 23	19 - 28
47°	33 - 31	13 - 18
48°	31 - 27	21 - 32
49°	37 - 28	

Schwarz (Leclercq) gab auf.

8.1.3 Dussaut

Gespielt zwischen den Herren Weiss (Weiß) und Dussaut aus Paris (Schwarz).

	Weiss	Schwarz
1°	31 - 27	17 - 21
2°	36 - 31	

Lässt Schwarz frei, um Feld 26 zu besetzen. Diese Besetzung ist für Weiß nicht problematisch, da die Position noch nicht bezogen wurde.

2°		21 - 26
3°	41 - 36	18 - 23
4°	33 - 28	

Weiß besetzt sein zentrales Feld und tritt in die klassische Position ein: die gegenwärtige Form des Spiels leiht sich diese auf beiden Seiten.

4°		12 - 17

Der Tausch wird durch 27-21 verhindert und ein Vorteil errungen, der nur vorläufig ist.

5°	39 - 33	17 - 21
6°	44 - 39	7 - 12
7°	47 - 41	1 - 7
8°	34 - 30	20 - 25

Guter Angriff, der den rechten Flügel von Weiß erschöpft und einen schwarzen Stein im Zentrum zurückbringt.

9°	27 - 22	25 - 34
10°	40 - 18	12 - 23
11°	31 - 27	

Die Anhäufung von Weiß gegenüber Schwarz kann nur hinterher empfunden werden und indem auf beiden Seiten korrekt gespielt wird.

11°		7 - 12
12°	36 - 31	12 - 18
13°	45 - 40	14 - 20
14°	40 - 34	9 - 14
15°	49 - 44	20 - 24
16°	41 - 36	14 - 20
17°	44 - 40	4 - 9
18°	50 - 45	10 - 14
19°	34 - 29	23 - 34
20°	40 - 29	

Tausch, der von Weiß durchgeführt wurde, um sich zu befreien; in diesem Moment ist Weiß von Schwarz umzingelt.

20°		20 - 25

Es scheint, dass 5-15 zu einem besseren Ergebnis geführt hätte. Wenn Weiß mit 45-40 geantwortet hätte, hätte Schwarz einen Drei-Für-Drei-Vorteil mit

19-23, 20-24 und 14-45 durchgeführt.

21° 29 - 20 15 - 24
22° 39 - 34 24 - 30

Dieser Tausch schwächt Weiß nicht, obwohl es einen Steintausch gibt. Weiß ist immer noch von dem schwarzen Stein 18 umgeben.

23° 35 - 24 19 - 39
24° 43 - 34 14 - 19

Falls 14-20, würde Weiß eine Kombination durch 34-30, 33-29 und 22-4 durchführen.

25° 33 - 29 19 - 24
26° 29 - 20 25 - 14
27° 38 - 33 14 - 19
28° 45 - 40 5 - 10
29° 42 - 38 9 - 14
30° 40 - 35 19 - 24
31° 34 - 29

Dieser Angriff macht die Situation für Weiß einfacher und versetzt ihn in eine neue Lage.

31° 14 - 19
32° 29 - 20 10 - 15
33° 20 - 14 19 - 10
34° 48 - 43 10 - 14
35° 33 - 29 14 - 19

Es war 14-20, was gespielt werden musste und das war peinlicher für Weiß.

36° 29 - 24 19 - 30
37° 35 - 24 13 - 19
38° 24 - 13 18 - 9
39° 38 - 33

Hier ist die veränderte Position. Weiß hat einen Positionsvorteil im Zentrum und keine Angst vor Kontakt.

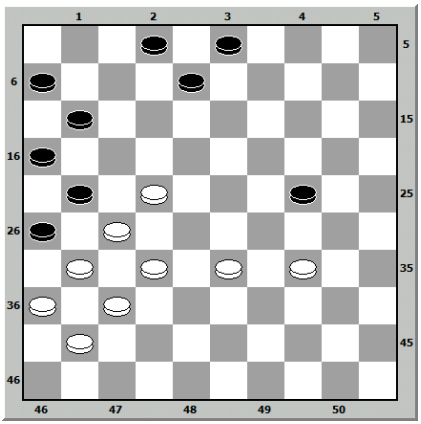
39° 15 - 20
40° 33 - 29 9 - 13
41° 43 - 39 13 - 19

Es wäre besser, 13-18 zu spielen und den weißen Stein 22 zu entfernen, was später einen Einfluss haben könnte.

42° 39 - 34

Beinah erzwungen. Jeder andere Stein wäre ungeschickt gewesen. In jeder Position muss man immer den wahrscheinlichen Spielzug des Gegners berücksichtigen.

42° 19 - 24
43° 46 - 41 24 - 33
44° 28 - 39 20 - 24
45° 39 – 33



45° 3 - 9

Schwarz hatte nur einen Stein, um Weiß in eine peinliche Situation zu bringen und zwar 2-7. Jeder andere Zug klärt Weiß direkt.

46°	22 - 17	11 - 22
47°	27 - 18	6 - 11
48°	32 - 28	2 - 7
49°	28 - 23	11 - 17
50°	33 - 29	

Dieser Spielzug führt zu einem Verlust eines Steins von Weiß aber der Nachteil bleibt auf der schwarzen Seite.

50°		24 - 33
51°	31 - 27	21 - 32
52°	37 - 39	8 - 13
53°	34 - 30	13 - 22
54°	30 - 24	7 - 12
55°	24 - 20	12 - 18

Gezwungen, Weiß den Stein zurückzugeben, um so wenig Risiko wie möglich einzugehen.

56°	23 - 21	16 - 27
57°	41 - 37	22 - 28
58°	39 - 34	28 - 33
59°	34 - 30	33 - 39
60°	30 - 25	9 - 13
61°	20 - 15	39 - 43
62°	15 - 10	43 - 49
63°	10 - 5	49 - 43
64°	5 - 10	43 - 48
65°	10 - 15	48 - 31
66°	15 - 38	

Da keiner der Spieler gewinnen konnte, wurde es mit einem Unentschieden beendet.

Remis.

8.1.4 Barteling

Gespielt von Herr Barteling (Weiß) und Herr Weiss (Schwarz).

	Weiss	Schwarz
2°	34 - 30	17 - 21
1°	33 - 28	20 - 24
3°	39 - 33	11 - 17
4°	44 - 39	7 - 11
5°	31 - 26	

Weiß besetzt Feld 26, um den rechten Flügel von Schwarz anzuketten und verbietet Schwarz, 21-27 zu tauschen.

5° 18 - 23

Spielzug, um den aufeinanderfolgenden Marsch von Steinen an der Doppel-Ecklinie zu gewährleisten.

6°	30 - 25	12 - 18
7°	50 - 44	15 - 20

14-20 vorzuziehen. In dieser Position wäre es unvorteilhaft für Schwarz, Steine zu tauschen: diese haben sich auf der Rechten willentlich angekettet aber was ihnen eine gewisse Stärke geben kann, ist das Gruppieren, was Kombinationen erlaubt und Angriffe von Weiß verhindert.

8°	37 - 31	10 - 15
9°	31 – 27	

Um Schwarz daran zu hindern, durch 17-22 auszubrechen, was ihn einen Stein kosten würde.

9° 24 - 29

Vorwärts tauschen, um nach Schwierigkeiten Ausschau zu halten und zu versuchen, das Spiel von Weiß durcheinander-zubringen.

10°	33 - 24	20 - 29
11°	39 - 33	14 - 20
12°	25 - 14	9 - 20
13°	33 - 24	20 - 29
14°	36 - 31	

Um zu verhindern, dass Schwarz sich durch 17-22 befreit.

14°		5 - 10
15°	38 - 33	29 - 38
16°	42 - 33	10 - 14
17°	43 - 39	

Nicht besser als 44-39. Erlaubt Schwarz sich durch 17-22 zu befreien. Der richtige Spielzug war 40-34.

17°		17 - 22
18°	26 - 17	23 - 29
19°	33 - 24	19 - 30
20°	35 - 24	22 - 33
21°	39 - 28	11 - 33

Es gibt einen gefährdeten Stein auf beiden Seiten – 24 und 33. Weiß wird 48-43 and dann 43-39 spielen müssen und darf keine Angst vor dem schwarzen Angriff durch 14-19 oder 20 haben und gewinnt einen leichten Positionsvorteil.

22°	40 - 34	4 - 9
23°	44 - 40	2 - 7
24°	41 - 37	7 - 12
25°	46 - 41	1 - 7
26°	41 - 36	7 - 11
27°	47 - 42	

Es wäre stärker gewesen, hier 49-44 zu spielen und das Spiel mit 34-29 und 29-38 zu forcieren. Schwarz hätte dann mit 11-17, 17-22, 22-28 und 18-20 geantwortet und einen rückwärtigen Tausch ausgeführt. Der gespielte Zug ist eine Zeitverschwendung und lässt Schwarz Raum zum Handeln.

27°		11 - 17
28°	49 - 44	17 - 21
29°	34 - 29	14 - 19
30°	29 - 38	19 - 30
31°	31 - 26	

Ein gut gespielter Zug. Falls 40-35, hätte Schwarz 9-14 und 14-19 gespielt und den rechten Flügel von Weiß erschöpft.

31°		9 - 14
32°	26 - 17	12 - 21
33°	37 - 31	21 - 26
34°	32 - 28 !	

Erzwungen. Falls 42-37 ?, hätte Schwarz mit 30-34, 18-22 und 18-42 geantwortet.

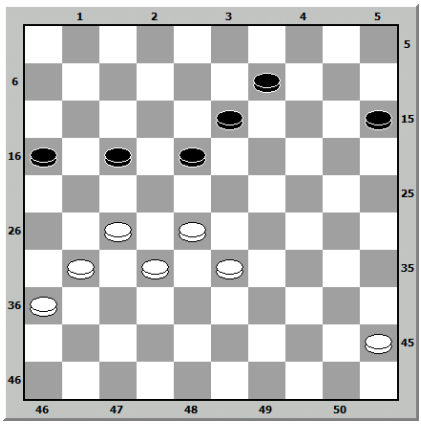
34°		26 - 37
35°	42 - 31	14 - 19
36°	38 - 32	30 - 34

Guter Tausch, der die Linke von Weiß neutralisiert aber andererseits wird 48-43 gefährlich. Anstelle des gespielten Zugs wäre 6-11 besser gewesen und hätte Weiß daran gehindert, die Steine zu formieren, indem er weiterhin unter der Bedrohung des Zugs 30-34 gestanden hätte.

37°	40 - 29	19 - 23
38°	28 - 19	13 - 33
39°	48 - 43	8 - 13
40°	43 - 39	6 - 11

Dieser Spielzug ist notwendig, um Weiß zum Spielen zu zwingen.

41°	39 - 28	11 - 17
42°	44 - 39	3 - 9
43°	39 - 33	



43° 13 - 19 !

Der einzige Stein, der Ärger verhindert und Weiß zum Spielen zwingt 45-50. Schwarz wird dann 19-24 spielen; dieses letzte Feld ist äußerst wichtig und lähmt das Spiel von Weiß. Falls 15-20 ? hier käme, dann ist dies die Fortsetzung, die sich ergeben würde:

45 - 40 40 - 34 34 - 29 !
20 - 24 9 - 14 or 13 - 19

Und Weiß würde einen großen Vorteil erringen.

44° 45 - 40 19 - 24
45° 31 - 26 9 - 14

Gespielt in Erwartung des Opfers eines weißen Steins durch 26-21 und dann der Angriff durch 28-22. In diesem Fall antwortete Schwarz mit 14-19!

46° 40 - 34 14 - 19
47° 36 - 31 15 - 20
48° 26 - 21 17 - 37
49° 32 - 41 18 - 23

Erzwungener Angriff, auf den Weiß gut geantwortet hat mit 34-30 und 30-25. Schwarz bleibt mit vier gegen drei Steine stehen aber dieser numerische Vorteil ist nicht genug, um einen Gewinn zu garantieren.

50° 34 - 30 23 - 21
51° 30 - 25 19 - 23
52° 25 - 14 23 - 29
53° 33 - 28

Anstelle dieses Zugs, spielte Weiß unmittelbar unentschieden: 14-9, 9-3, 3-8, 8-12 und 12-17.

53° 29 - 34
54° 14 - 9 34 - 40
55° 9 - 3 21 - 26
56° 3 - 8 24 - 29
57° 8 - 12 29 - 34
58° 28 - 22 16 - 21
59° 12 - 3 40 - 45
60° 41 - 37 21 - 27
61° 22 – 31

Remis.

8.1.5 Zimmermann

Gespielt von den Herren Weiss (Weiß) und Zimmermann (Schwarz).

1°	33 - 28	18 - 23
2°	39 - 33	12 - 18
3°	44 - 39	7 - 12
4°	50 - 44	2 - 7

Die bisherigen Spielzüge passen zum klassischen Spiel. In dieser Position wäre es stärker, 1-7 zu spielen, nicht für den Moment, sondern für den Rest des Spiels. Indem ein Stein auf Feld 2 gehalten wird, wird mehr Unterstützung gesichert und die Entwicklung erleichtert.

5°	31 - 27	17 - 22

Dieser Spielzug kann nur den rechten Flügel von Schwarz schwächen und das weiße Spiel erleichtern.

6°	28 - 17	11 - 31
7°	36 - 27	7 - 11
8°	41 - 36	11 - 17
9°	36 - 31	6 - 11
10°	33 - 28	20 - 24
11°	46 - 41	1 - 6

Der letzte Spielzug von Weiß erleichterte das Vorankommen von Schwarz 17-21, denn wenn Weiß angreifen würde, würde es eine Dame machen. Tatsächlich ist es

31 - 26	26 - 17	37 – 26
---	---	---
1 - 6	11 – 31	18 - 22

28 - 17	26 - 17	34 - 23
---	---	---
12 - 21	23 - 29	19 - 46

12°	41 - 36	17 - 21
13°	31 – 26	

Guter Angriff, um den rechten Flügel von Schwarz zu schwächen aber wenn Schwarz einen Stein auf Feld 20 hätte, käme es zu einem Verlust eines weißen Steins durch 23-29 und 29-33.

13°		15 - 20
14°	26 - 17	11 - 33
15°	38 - 29	24 - 33
16°	39 - 28	6 - 11
17°	37 - 31	11 - 17
18°	44 - 39	17 - 21
19°	43 - 38	20 - 24
20°	49 - 43	10 - 15
21°	39 - 33	

Schlägt einen Vorteil durch die Lücke auf Feld 10 heraus, was die Spielzüge von Weiß erleichtert. .

21°		14 - 20
22°	31 - 36	24 - 29

Ein Spielzug, der gemacht wurde, um in einer schwierigen Position Schaden abzuwenden.

23° 33 - 24 19 - 39
24° 43 - 34 20 – 25

Es wäre besser, hier 13-19 zu spielen und dann im Zentrum wiederherzustellen.

25° 28 - 19 13 - 24
26° 26 - 17 12 - 21
27° 36 - 31 8 - 12
28° 38 - 33 9 - 13

Bedrohlich, wenn Weiß 47 oder 48 spielt, um ihm einen einzelnen Dame-Kombination zu geben.

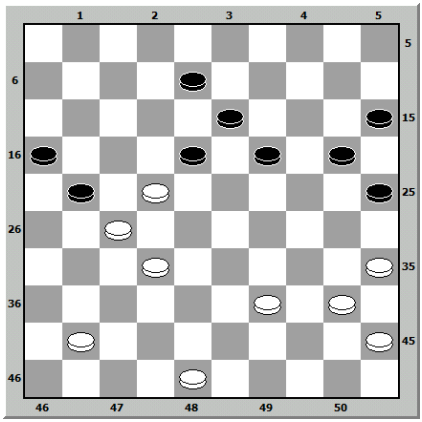
29° 33 - 28 3 - 8
30° 42 - 38 15 - 20
31° 31 - 26 5 - 10
32° 26 - 17 12 - 21
33° 38 - 33 10 - 15
34° 34 - 29 13 – 19

Schwarz kreierte so viele Felder wie möglich. Das Spiel nimmt Gestalt an und wird interessant.

35° 47 - 41 4 - 9

Schwarz spielt mutig: die einzige Sache ist, dass er Schaden nehmen könnte und riskiert, sich nicht zu erholen.

36° 28 - 22 9 - 13
37° 33 - 28 24 - 33
38° 28 – 39



38° 20 - 24 ?

Schlecht, hier wird Weiß ein einfacher und vorteilhafter Shot geboten. Der richtige Spielzug wäre 21-26.

39° 32 - 28 21 - 23
40° 39 - 34 18 - 27
41° 34 - 30 25 - 34
42° 40 - 9 8 - 13
43° 9 - 18 27 - 32

Die Rückkehr eines weißen Steins ergab nichts. Indem 27-32 oder 24-29 in einer Reihe gespielt wird, gibt es eine kleine Chance, zu gewinnen. Schwarz hat jetzt wenig Hoffnung.

44° 18 - 12 16 - 21
45° 12 - 8 21 - 27

46°	8 - 3	27 - 31
47°	3 - 8?	

Schwacher Spielzug, der Schwarz die Chance gibt, durch 19-23 und dann den Angriff auf ein Unentschieden zu spielen. Der richtige Spielzug wäre 41-36, bei dem alle fünf Steine behalten würden. Schwarz, der bei 36 angreift, hat wohl den finalen Spielzug nicht gesehen?

47°		31 - 36
48°	48 - 42	36 - 38
49°	35 - 30	24 - 35
50°	8 - 42	

Zimmermann (Schwarz) gibt auf.

8.1.6 Raphaël

Gespielt zwischen den Herren Weiss (Weiss) und Raphaël von Marseille (Schwarz), in einem Spiel, das 1900 in Paris um den Meistertitel ausgetragen wurde.

	Weiss	Schwarz
1°	34 - 30	20 - 24

Eine Anfangsposition, die alles andere als gewöhnlich ist und einen Aspekt enthüllt, der später noch interessant sein wird.

2°	32 - 28	17 - 22
3°	28 - 17	11 - 22

Der Tausch erleichtert die Bewegung von Weiß; 12-21 wäre besser.

4°	31 - 26	18 - 23
5°	30 - 25	

Der Zug 37 - 31 war besser, und dann rücken die Männer nach und nach auf der langen Diagonale vor.

5°		12 - 18
6°	37 - 31	14 - 20

Warum dieser Spielzug, der Weiß die Möglichkeit gibt, 33-29 zu spielen und einen Stein bei der Bewegung zu gewinnen? Dieser Stein wird durch 7-11 zurückgeholt aber Schwarz wird seinem Stein hinterherrennen und so seinem Gegner Ruhephasen überlassen, was das Gegenteil der Prinzipien des Spiels darstellt.

7°	25 - 14	9 - 20
8°	40 - 34	24 - 29

Ein guter Zug, nachdem sich Schwarz leicht neuformieren kann.

9°	33 - 24	20 - 40
10°	45 - 34	10 - 14
11°	41 - 37	7 - 12
12°	34 - 29	

Weiß lässt Schwarz von Feld 23 verschwinden und versucht, das Besetzen des Felds zu verbieten. Die Position des „Holzhändlers“ auf der linken Seite von Weiß macht das schwarze Spiel enorm interessant.

12°		23 - 34
13°	39 - 30	14 - 20
14°	44 - 39	20 - 25
15°	38 - 33	25 - 34
16°	39 - 30	19 - 24

Tausch, der darauf abzielt, Weiß daran zu hindern 37-32 zu spielen oder Schwarz wird ein Zwei-Für-Zwei machen, was die beiden Mitten desorganisieren würde.

17° 30 - 19 13 - 24
18° 43 - 39 18 - 23

Stein vorgerückt, um eine Barriere zu formen und gleichzeitig Weiß anzugreifen und zu verwirren.

19° 50 - 44 8 - 13

Schwarz ist mit einem Stein vorgerückt, den er verlieren wird. In einem Spiel ist es gut, einen Stein für zwei Zwecke zu spielen: zuerst die Position, dann die Kombination. Aber die Kombination darf nicht zu Lasten der Position gespielt werden.

20° 37 - 32 13 - 19
21° 32 - 28 23 - 32
29° 33 - 29 24 - 33
23° 39 - 8 2 - 13
24° 49 - 43 15 - 20
25° 42 - 38 20 - 24
26° 38 - 27 24 - 30

Das Ziel dieses Tauschs ist es, Weiß auszulaugen, um bestimmte Kombinationen zu seiner Rechten zu verhindern.

27° 35 - 24 19 - 30
28° 43 - 39 13 - 19
29° 46 - 41

Weiß hat einen Stein gewonnen aber es ist nicht genug. Wegen seiner Schwäche auf der rechten Seite musste er 47-42 spielen, gefolgt von 42-38, um die rechte Seite zu stärken.

29° 5 - 10
30° 41 - 37 10 - 14
31° 47 - 42

Zwei verlorene Tempi; Schwarz kommt immer näher.

31° 14 - 20
32° 42 - 38 20 - 24
33° 38 - 33 4 - 10
34° 37 - 32 10 - 15
35° 32 - 28 15 - 20
36° 27 - 21 16 - 27
37° 31 - 22 20 - 25
38° 44 - 40 19 - 23

Richtiger Spielzug. Trotz seines zusätzlichen Steins wird Weiß auf das Spiel von Schwarz achten müssen, denn er hat seit dem Verlust des Steins die besten Spielzüge getätigt, was das Ende sehr interessant macht.

39° 28 - 19 21 - 13
40° 36 - 31 1 - 7
41° 31 - 27 13 - 19 !

Ein klug gespielter und bedrohlicher Zug; falls Weiß 22-18, 19-23, 30-34 und 22-45 spielt, hätte Weiß verloren.

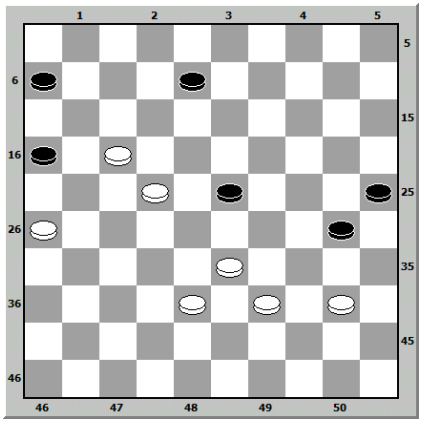
42° 27 - 21 7 - 11!

Sehr starker Zug. Erstens verhindert er eine Kombination von Weiss mit 39 - 34 und 21 - 1, dann den Angriff mit 21 - 16, denn in diesem Fall würde Schwarz mit 3 - 8, 8 - 12, 19 - 23, 30 - 34 und 25 - 45 antworten.

43° 48 - 43 ?

Sehr starker Spielzug. Zunächst wird Weiß durch 39-34 und 21-1 am Schach gehindert, dann wird der Angriff durch 21-16 verhindert, denn in diesem Fall würde Schwarz mit 3-8, 8-12, 19-23, 30-34 und 25-45 antworten.

43° 19 - 23
44° 43 - 38 11 - 16
45° 21 - 17 3 - 8



46° 40 - 34

Anstelle des Spielzugs wäre 38-32 stärker und hätte bessere Chancen, zu gewinnen. Auf den schwarzen Angriff durch 30-35 antwortete Weiß mit 22-18 und auf 16-21 mit 33-28 und der Vorteil blieb bei Weiß.

46° 30 - 35
47° 38 - 32 25 - 30
48° 34 - 25 35 - 40
49° 25 - 20 40 - 45
50° 20 - 15 16 - 21
51° 33 - 28 21 - 12
52° 28 - 19 12 - 17
53° 22 - 11 6 - 17
54° 15 - 10 17 - 21!

Schwarz hat gerade die richtige Antwort gefunden, um ein Unentschieden zu spielen. Trotz der beiden zusätzlichen Steine, kann die Analyse für Weiß keinen Gewinn verzeichnen.

Aus einem strategischen Blickwinkel ist dieses Spiel, das von Schwarz ungültig gemacht wurde, ein gewonnenes Spiel.

55° 26 - 17 45 - 50
56° 39 - 34 50 - 11
57° 10 - 4 11 - 7
58° 34 - 30 7 - 16
59° 32 - 28 16 - 11
60° 28 - 23 11 - 7
61° 4 - 18 7 - 1

Unentschieden

8.1.7 Dussaut

Gespielt zwischen Herrn Weiss (Weiß) und Herrn Dussaut (Schwarz)

	Weiss	Schwarz
1°	34 - 30	20 - 25

Obwohl die Analyse nicht aufzeigen kann, was die beste Antwort bei Beginn 34-30 ist, ist es sicher, dass die erfolgte Antwort ein guter Angriff ist.

2° 31 - 27

Weiß hätte 32-28 spielen können. Aber um Vielfalt zu erzielen und neue Kombinationen zu lernen, spielte er den folgenden Spielzug:

2°		25 - 34
3°	39 - 30	15 - 20
4°	36 - 31	17 - 21

Ein Spielzug in Erwartung eines Angriffs von Weiß durch 31-26. In diesem Fall würde Schwarz ihn gewähren lassen und Weiß zwingen, Feld 26 zu besetzen aber Weiß hat den Plan vorausgesehen und wird Schwarz zwingen, dieses Feld zu besetzen, indem 31-26 im genau richtigen Moment angegriffen wird.

5° 30 - 25 21 - 26

Die Stärke von Schwarz auf 26 und Weiß auf 25 ist nur vorübergehend. Hinterher können sie immer durch Steine eingetauscht werden, die nicht vermieden werden können:

6° 41 - 36 18 - 23

Gut aufgestellt in die Vorhut im Zentrum des Spiels. Weiß kann denselben Zug spielen, sieht aber keinen Grund dazu und wird nicht in einer schlechteren Position sein.

7°	44 - 39	12 - 18
8°	40 - 34	10 - 15
9°	47 - 41	

In dieser Formation ist der Spielzug besser als 46-41, was Weiß verwundbar gemacht hätte, in einer schlechten Position erwischt zu werden.

9°		20 - 24
10°	34 - 29	

Das Gefangennehmen dieses Kleeblatts ist beinah schon zwingend und wird einen Augenblick des Unwohlseins bei Schwarz hervorrufen. Aber während Letzterer in der Lage sein wird, das Kleeblatt anzugreifen, wird Weiß sich

selbst auf seiner rechten Seite verstärken müssen:

10°		23 - 34
11°	39 - 30	18 - 23
12°	43 - 39	7 - 12
13°	49 - 43	

Viel besser als 49-44, denn Stein 43 ist ein Reservestein:

13°		12 - 18
14°	50 - 44	8 - 12
15°	33 - 28	

Zu diesem Zeitpunkt kann Weiß kein besseres Feld besetzen. Der 28-Stein, so platziert, braucht kein Hindernis zu fürchten.

15°		2 - 8
16°	44 - 40	14 - 20

Ein guter Tauschzug nach vorn, besser als 1-7 oder 4-10 und falls Weiß mit 30-25 angreift, wäre 4-9 gerechtfertigt.

17°	25 - 14	9 - 20
18°	30 - 25	4 - 9
19°	25 - 14	9 - 20
20°	39 - 34	5 - 10

Der 20-25 Spielzug war stärker und hinderte Weiß daran, 43-39 zu spielen, so dass Schwarz dann den Vorteil durch 12-17 erzielen würde. Sollte Weiß 27-22 und 31-22 spielen, würde Schwarz nicht zögern, erneut durch 24-30 etc. eine Reihe an Steinen zu tauschen ohne jeden Nachteil für Schwarz.

21°	34 - 30	20 - 25

Dieser Angriff hinterlässt Weiß eine Dame-Kombination, was sehr schlecht wäre, durch 28-22, 40-20, 27-21, 35-30, 15-40, 43-39, 38-29 und 32-5 hätte Weiß schnell verloren. Also ist der Angriff von Schwarz gut und 38-33 die beste Antwort.

22°	38 - 33	25 - 34
23°	40 - 20	15 - 24
24°	42 - 38	10 - 15
25°	45 - 40	15 - 20
26°	40 - 34	20 - 25
27°	43 - 39	24 - 30 ?

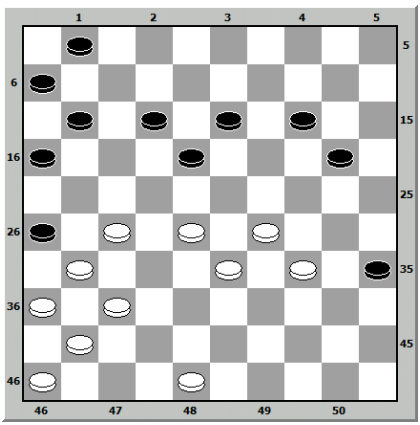
Schwacher Shot. Der richtige Spielzug wäre hier 12-17 gewesen, was Weiß gehindert hätte, 27-21, 32-12 und 12-14 zu spielen, denn dann wäre Schwarz mit 13-19 zurückgekommen und hätte eine Dame in gutem Zustand gemacht mit 43-49. 12-17 hat Weiß zu 48-13 gezwungen und Schwarz hat mit 17-22 und 11-22 einen Vorteil und dringt in das Spiel von Weiß ein.

28°	35 - 24	19 - 30
29°	28 - 19	13 - 24

30°	34 - 29	3 - 9
31°	29 - 20	25 - 14
32°	32 - 28	

Zwingt Schwarz 30-35 zu spielen und die Wahl, zu spielen, bleibt bei Weiß.

32°		30 - 35
33°	39 - 34	14 - 20
34°	33 - 29	8 - 13
35°	38 - 33 !	9 - 14 ?



38-33 wurde aus mehreren Gründen gespielt. Zunächst einmal war es nicht kompromittiert und verstärkte das Zentrum; später könnte es rechts oder links gespielt werden, abhängig vom Spiel des Gegners. Schwarz hat 9-14 gespielt und wollte dann still 20-25, 25-30 spielen und den Weg zur Dame durch 35-40 sichern. Wenn Schwarz 20-25 gespielt hätte, hätte Weiß nicht gezögert, 37-32, 48-42, 41-37 und 28-19 zu spielen, was ihn einen Stein gekostet hätte aber einen Positionsvorteil verschafft hätte.

Der beste Spielzug für Schwarz war 11-17. Weiß antwortete mit 27-22 und 31-11. Schwarz reagierte auf die Wahl. Das Spiel blieb ausgeglichen und Weiß musste oft einen Stein nach rechts dirigieren, um der linken Seite von Schwarz zu widerstehen.

36°	37 - 32	26 - 37
37°	48 - 42	37 - 48
38°	41 - 37	48 - 22
39°	28 - 10	11 - 17
40°	32 - 28	20 - 25
41°	10 - 5	25 - 30
42°	34 - 25	17 - 22

Falls 35-40 ? würde Weiß 29-23, 28-22 und 5-35 spielen.

43°	28 - 17	35 - 40
44°	33 - 28	40 - 44
45°	28 - 23	18 - 22

Erzwungen, um Weiß daran zu hindern, noch eine Dame zu gewinnen.

46°	17 - 28	44 - 50
47°	23 - 19	50 - 22
48°	19 - 14	22 - 18
49°	29 - 24	18 - 4
50°	24 - 19	4 - 15

51°	5 - 10 !	15 - 4
52°	36 - 31	4 - 36
53°	19 - 13	36 - 20
54°	25 - 14	

Schwarz gibt auf.

8.1.8 Raphaël

Gespielt zwischen Herrn Raphael (Weiß) und Herrn Weiss (Schwarz).

	Weiss	Schwarz
1°	32 - 28	

Dieser Beginn des Zentralspiels ergibt dieselben Vorteile wie 33-28. Ist es überlegen oder minderwertig? Das kann die Analyse nicht zeigen. Bis das Gegenteil bewiesen wird, sind alle Anfänge gleich gut.

1°		17 - 21
2°	37 - 32	11 - 17
3°	31 - 27	

Akzeptiert das Eck nicht, indem Feld 26 besetzt wird und realisiert die Überraschungen, die es enthält.

3°		7 - 11
4°	41 - 37	19 - 23

Vorwärts tauschen, um zu kämpfen.

5°	28 - 19	11 - 23
6°	33 - 28	9 - 14
7°	28 - 19	14 - 23
8°	34 - 29	

Dieser Zug hat keinen Aspekt und ist defensiv. 47-41 wäre besser und repräsentiert den Kampf auf beiden Seiten.

8°		23 - 34
9°	40 - 29	13 - 19
10°	39 - 33	

37-31 war besser und hinderte Schwarz daran, 21-26 anzugreifen.

10°		1 - 7
11°	44 - 40	19 - 23
12°	50 - 44	

Indem 40-34 gespielt würde, hätte Weiß eine stärkere Position.

12°		23 - 34
13°	40 - 29	20 - 25
14°	44 - 40	10 - 14
15°	33 - 28	3 - 9

Considering the position, the wise man is better placed at 9 than at 3. It is necessary to occupy the right squares and form a good reserve.

16°	46 - 41	18 - 22

Es ist besser für Schwarz, die Zwei-Zu-Zwei zu machen, als es geschehen zu lassen. Es ist im Interesse von Schwarz, seine Position zu halten. Es ist im

Interesse von Weiß, aus dem Weg zu gehen, um sich neu aufzustellen.

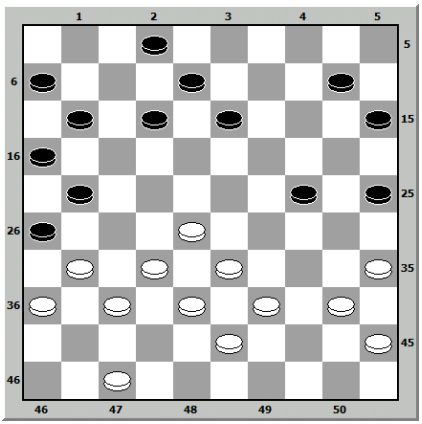
17° 27 - 18 12 - 34
18° 40 - 29 7 - 12
19° 36 - 31 21 - 26
20° 41 - 36 17 - 21
21° 38 - 33 9 - 13
22° 42 - 38 14 - 20

Hält Ausschau, das Spiel von Weiß zu verzerren und es zu desorganisieren.

23° 43 - 39 4 - 10
24° 49 - 44 20 - 24

Dieser Tausch ist Teil der Bedrohung des Spielzugs und zwingt Weiß, korrekt zu antworten, unter der Bestrafung, auf den tödlichen Spielzug zu gelangen, der im Diagramm gezeigt wird.

25° 29 - 20 15 - 24
26° 44 - 40 10 - 15
27° 48 - 43 5 - 10



28° 39 - 34 ?

Weiß ist in die Falle getappt, die Schwarz einen Gewinnstein beschert. Der richtige Spielzug wäre 40-34.

28° 24 - 30
29° 35 - 34 21 - 27
30° 32 - 21 ?

Schwacher Spielzug. Es war nötig, durch 31-22 zu nehmen und Stein 32 auf seinem Feld zu belassen, was bestimmte Kombinationen für das Ende des Spiels erlaubt hätte und mehr Chancen auf ein Unentschieden geboten hätte. Dann, wenn Schwarz seine 26 geopfert hätte, wäre Weiß mit gleichwertigen Figuren durch das Spielen von 47-42 geblieben.

30° 16 - 27

31°	31 - 22	26 - 31
32°	36 - 27	13 - 18
33°	22 - 13	8 - 48
34°	40 - 34	

Die Dame kostet drei Steine und Weiß hat keine Chance mehr auf ein Unentschieden.

34°		48 - 40
35°	45 - 34	15 - 20
36°	33 - 29	12 - 18
37°	47 - 42	18 - 22
38°	28 - 17	11 - 22
39°	38 - 33	10 - 14
40°	29 - 23	14 - 19
41°	23 - 14	20 - 9
42°	33 - 29	22 - 28

Raphael (Weiß) gibt auf.

8.1.9 Dussaut

Gespielt zwischen Herrn Dussaut (Weiß) und Herrn Weiss (Schwarz).

	Weiss	Schwarz
1°	33 - 28	17 - 21
2°	31 - 26	

Guter Angriff von Weiß. Schwarz will seinen rechten Flügel nicht schwächen und zieht es vor, zu schließen.

		11 - 17
3°	36 - 31	6 - 11
4°	31 - 27	1 - 6
5°	39 - 33	19 - 23

Tausch durch 18-22 und 12-23 gab Schwarz mehr Freiheit und erlaubte dann dem 7-12 Stein voranzuschreiten.

6°	28 - 19	14 - 23
7°	33 - 28	

Um anzugreifen, hätte Weiß warten können bis Schwarz vorangegangen ist. .

7°		9 - 14
8°	28 - 19	14 - 23
9°	38 - 33	4 - 9
10°	44 - 39	10 - 14
11°	50 - 44	5 - 10
12°	37 - 31	

Schwach in dieser Position, Weiß muss versuchen, den Gegner daran zu hindern, auszubrechen außer es gibt einen Fall von force majeure.

12°		20 - 24
13°	33 - 28	24 - 29
14°	28 - 19	14 - 23
15°	39 - 33	

Guter Tausch, sonst wäre Weiß in eine peinliche Lage geraten. Schwarz hatte eine Antwort auf jeden anderen Zug.

15°		29 - 38
16°	42 - 33	9 - 14
17°	44 - 39	23 - 28

Dies ist der richtige Zeitpunkt, um diesen Tausch zu machen, da er weiß, dass Weiß nach 32 zurückkehren wird, aber Schwarz Figuren hat, um sich zu reformieren.

18°	32 - 23	18 - 38
19°	43 - 32	12 - 18
20°	39 - 33	13 - 19
21°	34 - 29	

Erforderliche Besetzung des Feldes 29. In dieser Stellung sucht sich jeder Gegner das beste Quadrat und hält es so weit wie möglich aufrecht. Der kleinste

Fehler auf einer der beiden Seiten wäre fatal und würde über den Verlust entscheiden.

21° 7 - 12
22° 41 - 37 2 - 7
23° 40 - 34

Die Verhinderung des Tausches durch 18 - 23 und 12 -34 und auch 14 oder 15 - 20 wegen der Damenkombination durch 27 - 22, usw. 8 - 13 war die richtige Antwort.

23° 8 - 13
24° 46 - 41 3 - 8

Ein gut durchdachter Zug des Weisen.

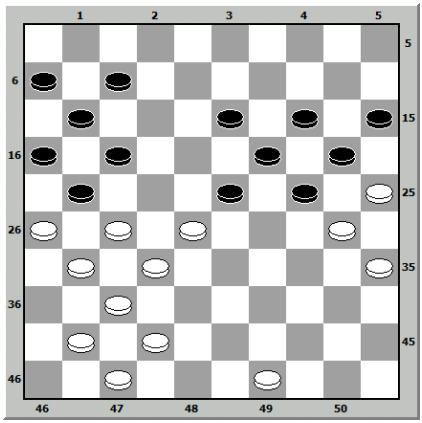
25° 35 - 30 15 - 20
26° 30 - 25 19 - 24

Wenn Schwarz gefesselt ist, befindet sich Weiß in den gleichen Bedingungen; die Stellung bietet sich für große Kombinationen an und ist voller Schwierigkeiten.

27° 45 - 40 10 - 15
28° 40 - 35

Wenn man Schwarz eine 4 für 3 gibt, würde Weiß mit dem folgenden Spiel gewinnen: Schwarz, 24-30 : 18-23: 20-40 und 15-24 ; aber Weiß 33-29 ! Schwarz 24-33 und Weiß geht zur Dame mit 49-44; 48-43, usw.

28° 13 - 19
29° 48 - 42 18 - 23
30° 29 - 18 12 - 23
31° 34 - 30 8 - 13
32° 33 - 28



Der letzte Zug von Weiß sucht nach der linken Kette von Schwarz. Der Kontakt wird bald über das Ergebnis entscheiden.

32° 13 - 18

Der richtige Zug war 7-12. Der Textzug ergab ein 8 für 8 und einen Gewinn für Weiß von 28-22. 26-17, 31-26, 26-21, usw.

33° 41 - 36 18 - 22
34° 27 - 29 24 - 22
35° 31 - 27!

Das Beste. Schwarz hat eine mangelhafte Stellung auf seiner rechten Seite, aber zum Ausgleich

hat er mehr Freiheit auf seiner linken Seite.

35°		22 - 31
36°	36 - 27	19 - 23
37°	49 - 43	14 - 19

Schwarz hat nichts Besseres als einen Rückwärtszug.

38°	25 - 14	19 - 10
39°	30 - 24	23 - 28

Der Tausch ist notwendig und 10 - 14 vorzuziehen, weil Weiß mit 24 - 19 angreifen würde und Schwarz gezwungen wäre, 23 - 28 zu spielen, was die Stellung von Weiß stärken würde.

40°	32 - 23	21 - 41
41°	47 - 36	7 - 12

Um zuerst 36 - 31 zu verhindern und dann 16 - 21 vorzurücken, was einen doppelten Tauschzug nach hinten ermöglicht und die Partie ziemlich ausgeglichen macht.

42°	35 - 30	16 - 21
43°	23 - 19	10 - 14
44°	19 - 10	15 - 4
45°	24 - 20	12 - 18
46°	20 - 14	18 - 23
47°	30 - 24	21 - 27
48°	43 - 39	

Um Mann 23 angreifen zu können, aber Weiß wird nicht genug Zeit haben, schnell genug zu kreuzen.

48°		23 - 28
49°	39 - 34	28 - 33
50°	24 - 20	

24 - 19 könnte ein besseres Ergebnis bringen. Vom theoretischen Standpunkt aus ist es immer besser, den Zug zu spielen, der die meisten Kombinationen ergibt, von Ausnahmen abgesehen. Dies war aber nicht der Fall.

50°		27 - 32
51°	34 - 29	

Sehr gute Rückkehr von zwei Männern. Dieser Zug ist nicht alltäglich und gehört zu den Überraschungen des Spiels, auf die man immer achten muss. Obwohl gut, ist es kein Gewinnzug für Weiß.

51°		33 - 15
52°	14 - 10	11 - 16
53°	10 - 5	32 - 38
54°	42 - 33	4 - 10
55°	5 - 11	6 - 17
56°	33 - 29	17 - 22
57°	36 - 31	22 - 28
58°	31 - 27	15 - 20

Remis.

8.1.10 Dussaut

Gespielt zwischen Herrn Dussaut (Weiß) und Herrn Weiss (Schwarz).

	Weiss	Schwarz
1°	31 - 26	

Der erste Zug von Weiß ist das, was man eine unregelmäßige Eröffnung nennt. Im Prinzip ist der weiße Stein 26 zur Verfügung des Gegners, aber danach wird er von anderen Steinen unterstützt, die als Verstärkung dienen und ihn bedecken.

1°		18 - 23
2°	37 - 31	12 - 18
3°	41 - 37	7 - 12
4°	46 - 41	

Der Stein 46, der zu Beginn der Partie auf 41 gespielt wird, ist der sogenannte gute Stein.

4°		1 - 7
5°	34 - 30	20 - 24
6°	31 - 27	14 - 20

Dieser Zug wird mit Absicht gespielt. Wenn Weiß mit 25 angreift, hat Schwarz Zeit, indem er schließt, und Weiß ist gezwungen, zu öffnen. Wenn Weiß nicht angreift, wird Schwarz mit 25 angreifen, um den rechten Flügel von Weiß zu schwächen.

7°	30 - 25	10 - 14
8°	36 - 31	17 - 21
9°	26 - 17	12 - 21
10°	41 - 36	

Schwacher Zug. Warum hat er nicht mit 31 - 26 angegriffen, was viel besser ist als der Textzug? In diesem Fall gab es eine Dame-Kombination für Schwarz, die aber viel zu kostspielig war.

In der Tat 31 - 26 26 - 17
-------- ---------
23 - 29 11 - 31

37 - 26 26 - 17 17 - 6 6 - 17
-------- -------- ------ --------
16 - 21 6 - 11 7 - 11 24 - 30

25 - 12 12 - 23
--------- --------- und Schwarz
13 - 18 19 - 46
würde sicher verlieren.

10°		21 - 26
11°	33 - 28	7 - 12
12°	47 - 41	4 - 10

Auf der langen Diagonale wurde auf beiden Seiten der gleiche Zug gespielt. 4 - 10 ist besser als 5 - 10; in Erwartung des Vorstoßes von 24 - 29 muss

Schwarz' Stein gestützt werden, aber Weiß ist nicht in der gleichen Lage und kann nicht mit 27 - 22 angreifen.

13° 40 - 34 24 - 30
14° 35 - 24 20 - 40
15° 44 - 35

Weiß hat mit 45 - 34 nicht geschlagen, weil Schwarz mit 23 - 29 vorwärts tauscht, was sein Spiel gefährden könnte

15° 14 - 20

Man könnte auch unbesorgt 15 - 20 spielen.

16° 25 - 14 9 - 20
17° 50 - 41 20 - 24
18° 39 - 34 10 - 14
19° 34 - 30 12 - 17

Dieser Zug von Schwarz zwingt Weiß zur Antwort 27 - 21 und macht die Partie sehr interessant.

20° 27 - 21 16 - 27
21° 32 - 12 8 - 17
22° 38 - 32 2 - 8
23° 43 - 38 24 - 29

Um in das Spiel des Gegners einzudringen, ohne sich selbst zu kompromittieren, kann Weiß den Stein 29 durch Tausch entfernen.

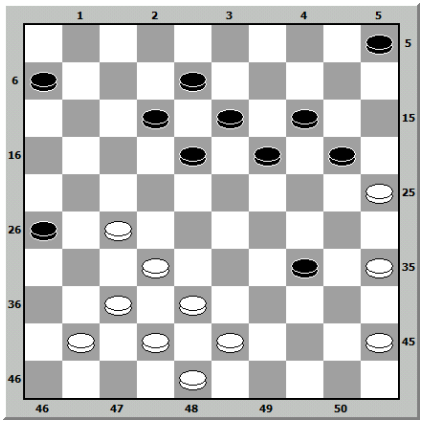
24° 44 - 40 8 - 12
25° 49 - 43 3 - 8
26° 30 - 25 15 - 20
27° 31 - 27

Anstelle dieses Zuges war 35 - 30 für Schwarz viel unangenehmer. Das Hauptprinzip des positionellen Spiels ist es, den Gegner so weit wie möglich in Verlegenheit zu bringen.

27° 17 - 22
28° 28 - 17 11 - 31
29° 36 - 27 29 - 34

Das ist der beste Zug. Wenn Weiß dann mit 35 - 30 angreift, spielt Schwarz 34 - 40 und 20 - 24.

30° 40 - 29 23 - 34



31° 43 - 39 34 - 43
32° 38 - 49

Besser wäre es, 48-39 zu spielen. Die Grundlage des Spiels besteht im schnellsten Vorrücken der Steine.

32°		19 - 23
33°	42 - 38	20 - 24
34°	38 - 33	6 - 11
35°	33 - 28	14 - 19
36°	49 - 44	5 - 10
37°	48 - 43	11 - 16
38°	41 - 36	12 - 17
39°	44 - 39	8 - 12
40°	45 - 40	10 - 14
41°	40 - 34	17 - 21

Der einzige Zug: Jeder andere Stein für Schwarz wäre schlecht.

42°	34 - 30	12 - 17
43°	43 - 38	17 - 22
44°	28 - 17	21 - 12
45°	39 - 33	12 - 17
46°	27 - 21	

Das Beste für Weiß. Wenn 33 - 28, würde Schwarz 24 - 29 antworten und Weiß wäre in Schwierigkeiten.

46°		16 - 27
47°	32 - 12	18 - 7
48°	38 - 32	7 - 11
49°	36 - 31	13 - 18
50°	31 - 27	11 - 16
51°	33 - 28	24 - 29
52°	28 - 22	26 - 31
53°	22 - 33	31 - 42
54°	33 - 29	

Tausch notwendig, um das geringstmögliche Risiko einzugehen.

54°		23 - 34
55°	30 - 39	42 - 47
56°	27 - 22	47 - 29
57°	22 - 17	29 - 45
58°	32 - 27	45 - 1
59°	39 - 33	1 - 45
60°	27 - 21	16 - 27
61°	17 - 11	45 - 1
62°	11 - 6	27 - 32
63°	33 - 29	1 - 45
64°	6 - 1	14 - 19
65°	1 - 6	

Unentschieden.

8.1.11 Dussaut

Gespielt zwischen Herrn Weiss (Weiß) und Herrn Dussaut (Schwarz).

	Weiss	Schwarz
1°	33 - 28	17 - 21
2°	39 - 33	21 - 26
3°	31 - 27	18 - 23
4°	44 - 39	12 - 18
5°	34 - 30	

Zur linken Seite von Schwarz gehend, versucht Weiß, festen Boden zu besetzen.

5°		20 - 24
6°	30 - 25	7 - 12
7°	40 - 34	24 - 30

Guter Tausch, die die rechte Seite von weiß desorganisiert und Feld 23 behält. (Den Vorhut-Stein).

8°	35 - 24	19 - 30
9°	28 - 19	14 - 23
10°	50 - 44	10 - 14
11°	44 - 40	1 - 7
12°	49 - 44	4 - 10
13°	36 - 31	

Keine Angst vor 11-17, was die richtige Antwort ist.

13°		11 - 17
14°	41 - 36	17 - 22
15°	47 - 41	14 - 19

Falls 7-11 ? Weiß gewinnt den Stein durch 34-29!

16°	25 - 20	15 - 24
17°	34 - 25	23 - 29

Der Stein auf 29 wird nicht kompromittiert aber es ist ein riskanter Versuch.

18°	40 - 35	10 - 14
19°	45 - 40	

Besser als 44-40. Dieser Zug verhindert 19-23 und vereinfacht der Tausch durch 33-28 falls nötig.

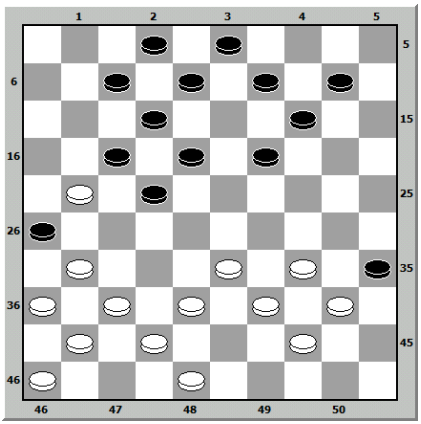
19°		6 - 11
20°	35 - 30	24 - 35
21°	33 - 24	19 - 30
22°	25 - 34	5 - 10
23°	39 - 33	11 - 17
24°	43 - 39	

Um 17-21 für Schwarz zu verhindern, denn Weiß würde mit 34-30, 33-29 und 39-17 antworten.

24°		13 - 19
25°	27 - 21	

Erste Bedrohung, die zu Überraschungen beiträgt, während die Position ohne Angst vor irgendwelchen Gefahren gehalten wird.

25°		16 - 27
26°	32 - 21	



26° 8 - 13

Schwarz geht in die Falle, die von Weiß vorbereitet wurde. Der Zug von Schwarz war von einer Positions-Sichtweise aus gut gespielt aber es gibt immer den gegnerischen Zug, dem man nicht vorsichtig genug gegenüber sein kann.

27° 34 - 30 35 - 24
28° 33 - 28 22 - 33
29° 38 - 20 14 - 25
30° 37 - 32 26 - 28
31° 40 - 34 17 - 26
32° 36 - 31 26 - 27
33° 41 - 5

Die Dame kostet nur einen Stein. Wenn Schwarz ihn nehmen will, muss er vier dafür opfern.

33° 12 - 17
34° 5 - 10 17 - 22
35° 10 - 15 18 - 23
36° 42 - 37

Falls 15-10, könnte Schwarz die Dame durch 23-29, 9-14 und 2-13 nehmen aber Weiß hätte dann immer noch einen Stein mehr.

36° 7 - 11
37° 46 - 41 22 - 27
38° 39 - 33 13 - 18
39° 33 - 28

Weiß könnte direkt beenden mit 37-31, 33-28, 34-29 und 15-40.

39° 23 - 32
40° 37 - 28 11 - 16
41° 34 - 29 9 - 14
42° 15 - 4 16 - 21

Spielzug, um die Dame zu nehmen aber hinterher wird Schwarz drei Steine gegen fünf haben.

43° 4 - 31 21 - 27
44° 31 - 20 25 - 14
45° 29 - 23 2 - 8
46° 41 - 37 8 - 13
47° 28 - 22 13 - 19
48° 23 - 18 14 - 20
49° 18 - 12 20 - 24
50° 12 - 7

Dussaut (Schwarz) gibt auf.

8.1.12 Barteling

Gespielt zwischen Herrn Barteling (Weiss) und Herrn Weiss (Schwarz).

	Weiss	Schwarz
1°	33 - 28	20 - 24
2°	34 - 30	18 - 23

Schwarz folgt dem Beispiel von Weiß und besetzt das Zentrum.

3°	39 - 33	13 - 18

In dieser Position spielt man normalerweise 12-18. Schwarz hat diesen Spielzug getätigt, um zu variieren und weiß, dass ein einzelner Stein die gesamte Spielsituation verändern kann.

4°	44 - 39	17 - 21
5°	31 - 26	9 - 13
6°	26 - 17	12 - 21
7°	30 - 25	7 - 12
8°	40 - 34	4 - 9
9°	34 – 29	

Guter Tausch, der die Ankettung der linken Seite von Schwarz ergibt.

9°		23 - 34
10°	39 - 30	18 - 23
11°	50 - 44	12 - 18
12°	44 - 39	1 - 7
13°	36 - 31	7 - 12
14°	31 - 27	15 - 20

Dieser Spielzug scheint schwach zu sein, ist aber nützlich, um hinterher vorwärts zu tauschen.

15°	49 - 44	10 - 15
16°	44 - 40	24 - 29

Vorwärts tauschen, um in das Spiel von Weiß einzutreten und den Kampf zu beginnen.

17°	33 - 24	20 - 29
18°	39 - 33	14 - 20
19°	25 - 14	9 - 20
20°	33 - 24	20 - 29
21°	41 - 36	

Weiß tauscht 40-34 nicht wegen der 15-20 Antwort von Schwarz. Er kann für den Moment warten aber nicht für immer.

21°		5 - 10
22°	37 - 31	10 - 14
23°	47 - 41	12 - 17

Spielzug, um das Spiel von Weiß zu forcieren. Wenn Weiß 31-26 spielt, wird Schwarz 3-9 spielen und falls Weiß mit 40-34 antwortet, wird Schwarz mit seinen Steinen auf der linken Seite vorrücken.

24° 40 - 34 29 - 40
25° 45 - 34 14 - 20
26° 41 - 37 20 - 24

Falls 21-26 ? wäre es ein Debakel für Schwarz. Weiß würde mit 27-21, 32-12, 12-25 etc. antworten. Dieser Spielzug hindert Weiß daran, eine bessere Position einzunehmen.

27° 30 - 25 24 - 30
28° 35 - 24 19 - 39
29° 43 - 34 3 - 9
30° 28 - 19 13 - 24
31° 25 - 20

34-29 war stärker und gab Weiß eine bessere Position.

31° 24 - 30
32° 34 - 25 15 - 24
33° 27 - 22

Obligatorischer Doppeltausch, da der Stein 18 dabei war, Ärger zu verursachen und es besser ist, ihn los zu werden.

33° 18 - 27
34° 31 - 22 17 - 28
35° 32 - 23 11 - 17
36° 48 - 43

Gespielt, um Stein 23 zu unterstützen, der Verstärkung vielleicht gebrauchen kann.

36° 8 - 13
37° 43 - 39!

Falls 38-32! Schwarz 13-19, 21-26 und 16-47.

37° 9 - 14
38° 39 - 33 13 - 19
39° 33 - 29 ?

Warum dieser Zug? Um an einer Dame zu kommen aber es wird einen Steinverlust geben und der Vorteil bleibt bei Schwarz. Es wäre nötig, 33-28! Zu spielen, was ein besseres Resultat ergäbe. Falls Schwarz 2-8, Weiß 23-18; falls Schwarz 14-20, Weiß 23-14 und dann 28-23.

39° 24 - 33
40° 38 - 29 19 - 28
41° 36 - 31 21 - 26
42° 31 - 27 2 - 8

Falls 17-21 ? wird Weiß 27-22 spielen und die Passage zur Dame sichern durch 29-24. Der beste Zug wäre 6-11, was Weiß an 27-22 hindert, da es die Antwort 28-33 und 17-28 gibt.

43° 27 - 22 28 - 33
44° 22 - 11 6 - 17
45° 29 - 38 17 - 22
46° 38 - 33 8 - 13
47° 46 - 41 16 - 21
48° 42 - 38 ?

Ohne zu zögern musste Weiß 33 - 29 spielen, was Schwarz zwang, 13 - 19 zu spielen und dann 42 - 38, was ein Remis erzwang.

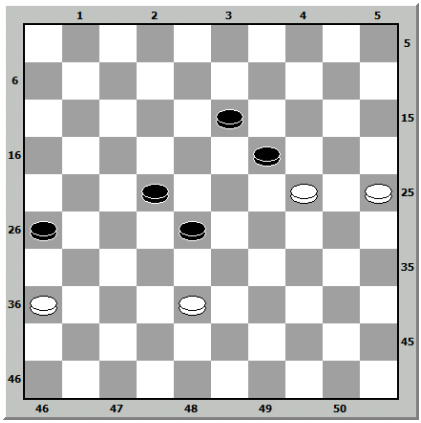
48° 21 - 27
49° 33 - 29 27 - 31
50° 37 - 32 ?

Hier hätte Weiß immer noch Chancen auf ein Unentschieden durch 29-24 und 24-20.

50° 31 - 37 !

Greift nach dem Sieg. Weiß wird – ein bisschen spät – versuchen, ein Unentschieden zu erlangen.

51° 41 - 36 37 - 28
52° 29 - 24 14 - 19



53° 24 - 20 ?

Falsch. Es hätte immer noch ein Unentschieden für Weiß gegeben durch 25-20, 20-15, 15-10 und 10-5. Doch jetzt wird Schwarz den weißen Stein zurückgeben und das Sichtloch betreten, was Weiß in eine sehr schlechte Position bringt.

53° 19 - 24 !
54° 20 - 29 28 - 33
55° 29 - 24 33 - 42
56° 25 - 20 42 - 48
57° 20 - 14 forced 22 - 27
58° 14 – 10

Weiß hätte seinen Stein 24 opfern können aber der Verlust wäre dennoch unaufhaltsam.

58° 48 - 37

Barteling (Weiss) gibt auf.

8.1.13 Dussaut

Gespielt zwischen Herrn Weiss (Weiß) und Herrn Dussaut (Schwarz).

1° 34 - 30 20 - 25
2° 32 - 28 25 - 34
3° 39 - 30 15 - 20

Schwarz hat kein Interesse daran, Steinen zu tauschen, denn sonst wäre die Schwächung auf seiner Seite.

4° 44 - 39 20 - 25

Der schwarze Angriff, immer vom gleichen Feld, zielt darauf ab, den rechten weißen Flügel zu schwächen oder mit 39 oder 40-34 abzuschließen. Weiß hat eine Wahl.

5° 50 - 44 25 - 34
6° 39 - 30 14 - 20
7° 44 - 39 20 - 24

Schwarz ändert seine Taktik, da er feststellt, dass er nichts Zufriedenstellendes erreichen kann, indem er den Angriff mit 20-25 fortsetzt.

8° 40 - 34 10 - 14
9° 45 - 40 14 - 20
10° 28 - 23

Tausch von Steinen, mit dem Ziel, das Spiel von Schwarz zu desorganisieren.

10° 19 - 28
11° 30 - 19 13 - 24
12° 33 - 13 8 - 19
13° 34 - 30 20 - 25

Ein Angriff, der Weiß kalt lässt und worauf er leicht antworten kann.

14° 40 - 34 12 - 18
15° 39 - 33 7 - 12
16° 37 - 32 1 - 7

Die Drei-Für-Drei durch 24-29 und 17-26 zu machen ist nicht gewollt und begründet, die Schönheit des Spiels erfordert das Erhalten der Steinen für so lang wie möglich.

17° 31 - 27 17 - 21
18° 36 - 31 21 - 26

Um die Schwächung seines rechten Flügels zu vermeiden, zieht Schwarz es vor, anzugreifen statt selbst angegriffen zu werden.

19° 33 - 29

Gute Klärung mit einem Vier-Zu-Vier Spielzug, der Weiß einen Positionsvorteil verschafft.

19°		26 - 28
20°	29 - 20	25 - 14
21°	27 - 21	16 - 27
22°	38 - 32	28 - 37
23°	42 - 24	9 - 13

Es wäre stärker, hier 5-10 zu spielen, was Weiß zwingen würde, Verstärkung zu bringen, denn wenn Schwarz 10-15 und 14-20 gespielt hätte, wäre es nötig gewesen, den Angriff zu beantworten.

24°	30 - 25	12 - 18
25°	43 - 39	11 - 17
26°	39 - 33	17 - 22

Stein gut gespielt und versucht, den Marsch von Weiß zu behindern.

27°	34 - 29	7 - 12
28°	41 - 37	13 - 19

Sie kehren zu ihrem Heimplatz zurück und mit einer guten Portion Vorsicht aber nichtsdestotrotz wäre es stärker, erst 6-11, 11-17 und dann das Rückwärtstauschen von 13-19 zu spielen. Wie es so schön heißt, diejenigen, die warten können, kriegen alles.

29°	24 - 13	18 - 9
30°	37 - 32	14 - 20

Tausch, der die Schwäche von Schwarz beginnt, anzuzeigen.

31°	25 - 14	9 - 20
32°	35 - 30	20 - 25
33°	30 - 24	6 - 11
34°	32 - 28	22 - 27
35°	46 - 41	11 - 17
36°	49 - 43	17 - 21
37°	43 - 39	21 - 26
38°	39 - 34	2 - 8
39°	48 – 42	

Notwendiger Spielzug um auf das Vorrücken von Schwarz zu antworten.

39°		5 - 10
40°	42 - 38	4 - 9
41°	38 - 32	

Nützlicher Tausch, um eine große Stärke gegen die schwarze rechte Seite zu behalten.

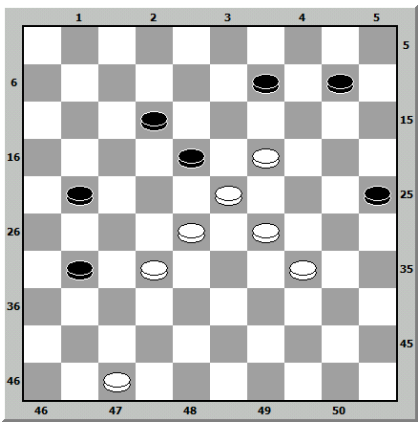
41°		27 - 38
42°	33 - 42	12 - 17
43°	41 - 37	8 - 13

Statt dieses Spielzugs, hätte 10-15 eine kleine Reserve geformt und wäre weniger den Überraschungen von Weiß ausgeliefert; dies ist der Moment für Schwarz, bei dem das Feld voller Fallen ist.

44° 28 - 23 3 - 8
45° 42 - 38 8 - 12
46° 38 - 33 13 - 18

Besser als jeder andere. Schwarz kann jetzt nur noch defensiv spielen.

47° 37 - 32 26 - 31
48° 24 - 19 17 - 21
49° 33 – 28



49° 21 – 26

Anstelle dieses Spielzugs wäre 12-17 besser, da es keine Chance auf ein Unentschieden lässt. So oder so, hätte Schwarz große Schwierigkeiten gehabt, einen Verlust zu verhindern.

50° 19 - 13 25 - 30
51° 13 - 15 30 - 39
52° 15 - 10 39 - 44
53° 10 - 4 31 - 36

Schwarz hatte hier vier Wege, um zu spielen: 31-36 oder 37 und 44-49 oder 50. Sie spielten den besten, denn wenn sie eine Dame in einer Reihe gemacht hätten, wäre der weiße Stein 23 Dame geworden und Weiß hätte durch die Anzahl an Figuren gewonnen.

54° 4 - 27 44 - 50
55° 27 - 22 50 - 45
gezwungen
56° 27 - 4 12 - 18
gezwungen

Falls 12-17, spielt Weiß 4-15 und Schwarz hätte fast sofort verloren.

57° 4 - 22 45 - 40

Der beste Spielzug aber es gibt nichts mehr zu tun.

58° 22 - 4 40 - 35
59° 28 - 22 26 - 31
60° 4 - 15 35 - 2
61° 22 - 17 !

Ein Spielzug, der kein Feld mehr für die schwarze Dame übriglässt.

61° 2 - 35
62° 23 - 19 35 - 24
63° 15 - 26

Dussaut (Schwarz) gibt auf.

8.1.14 Dussaut

Gespielt zwischen Herrn Dussaut (Weiss) und Herrn Weiss (Schwarz).

	Weiss	Schwarz
1°	33 - 28	20 - 24
2°	34 - 30	15 - 20

Schwarz akzeptiert die Verkettung seiner Linken durch Weiss, um in eine ungewöhnliche Stellung zu gelangen.

3°	30 - 25	18 - 23
4°	39 - 33	10 - 15
5°	31 - 27	17 - 21
6°	37 - 31	21 - 26
7°	44 - 39	26 - 37
8°	42 - 31	12 - 17
9°	47 - 42	7 - 12
10°	41 - 37	

Dieser Zug ermöglicht es Schwarz, 12 - 18 vorzurücken und andere Steine zu gruppieren, um eine gute Stellung einzunehmen.

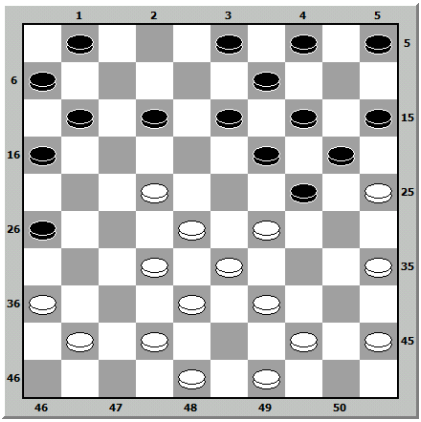
10°		12 - 18
11°	39 - 34	

Um Schwarz daran zu hindern, mit 24 - 30 zu handeln, weil er einen Stein verliert, und dann 34 - 29 vorzurücken, was eine vorteilhafte Stellung ergibt.

11°		17 - 21
12°	34 - 29	23 - 34
13°	40 - 29	2 - 7
14°	43 - 39	21 - 26
15°	50 - 44	7 - 12
16°	27 - 22 ?	

Dieser Zug war nutzlos. Warum nicht warten und 49 - 43 spielen? Wenn Schwarz 1 - 7 spielte, würde Weiss den Sieg mit 28 - 22 erzwingen. Wenn Schwarz 4 oder 5 bis 10 spielt, würde Weiss 46 - 41 spielen, und wenn Schwarz 19 - 23 spielt, würde Weiss mit 33 - 28 zur Dame gehen. usw.

16°		18 - 27
17°	31 - 22	12 - 18
18°	37 - 31	18 - 27
19°	31 - 22	8 - 12
20°	46 - 41 ?	



Schwach gespielter Zug. Weiss, der 36 - 31 und 32 - 41 spielte, hätte nicht leiser sein können.

20°		12 - 18
21°	32 - 27 ?	

Schlechter Zug. Diese Antwort gibt Schwarz einen Drei-gegen-Fünf-Zug. Das Beste für den Angriff von Schwarz war 39 - 34 und 34 - 30 zu spielen. Der Verlust des Steins wurde durch die Stellung kompensiert.

21°		18 - 23
22°	29 - 18	16 - 21
23°	27 - 7	1 - 34
24°	44 - 40 ?	

Ein weiterer schwacher Zug, der es Schwarz ermöglicht, eine Dame zu erhalten. Weiss hatte hier keinen anderen Zug als 44 - 39.

24°		24 - 30 !
25°	40 - 29	30 - 34
26°	29 - 40	13 - 18
27°	22 - 24	20 - 47
28°	41 - 37	47 - 33
29°	37 - 32	33 - 11
30°	40 - 34	14 - 20 !
31°	25 - 14	9 - 20
32°	35 - 30	3 - 8
33°	34 - 29	11 - 2

Weiss (Dussaut) gibt auf.

8.1.15 Dussaut

Gespielt zwischen Herrn Weiss (Weiss) und Herrn Dussaut (Schwarz).

	Weiss	Schwarz
1°	31 - 27	17 - 21
2°	36 - 31	

Weiß lässt absichtlich das Feld 26 besetzen, um aus dem klassischen Spiel herauszukommen: einen Verlust riskieren, um einen Gewinn zu erzielen.

2°		21 - 26
3°	41 - 36	18 - 23
4°	34 - 29	

Weiß könnte das Feld 28 besetzen, aber sein Zug wurde gespielt, um in ein schwieriges Spiel zu kommen.

4°		23 - 34
5°	39 - 30	20 - 25

Gut gespielt, um die weißen Steine zu erschöpfen; es ist wahr, dass sie genug Steine haben, um die Angriffe zu akzeptieren.

6°	44 - 39	25 - 34
7°	39 - 30	19 - 24
8°	30 - 19	14 – 23

Man beachte hier, dass Weiß versucht, aus dem klassischen Spiel herauszukommen, während Schwarz versucht, hineinzukommen:

9°	50 - 44	10 - 14
10°	44 - 39	14 - 19
11°	39 - 34	5 - 10
12°	49 - 44	10 - 14
13°	44 - 39	15 - 20
14°	47 - 41	

Besser als 46 - 41, bei dem Weiß später in einer fehlerhaften Stellung gefangen wäre.

14°		20 - 24
15°	34 - 29	23 - 34
16°	40 - 20	14 - 25
17°	45 - 40	19 - 24

Kühnes Gericht. Dieser Stein ist weit davon entfernt, kompromittiert zu werden und droht gleichzeitig, den rechten Flügel von Weiß zu schwächen.

18°	40 - 34	4 - 10
19°	32 - 28	10 - 15
20°	27 - 22	

Als Antwort auf die Taktik des Schwarzen, der sich darauf vorbereitet, den rechten Flügel

von Weiß anzugreifen. Weiß sucht eine Spielform, indem er Kombinationen entstehen lässt und gleichzeitig eine Barriere gegen Schwarz errichtet.

20°		12 - 17
21°	31 - 27	13 - 19
22°	28 - 23	

Zwingt Schwarz, mit 17-28 zu nehmen oder die Dame mit 27-21 zu ziehen. Gleichzeitig beginnt die Desorganisation der letzteren, wegen der Schwäche ihres Zentrums.

22°		17 - 28
23°	23 - 32	8 - 13
24°	34 - 30	25 - 34
25°	39 - 30	15 - 20

Hier ist ein Stein, der einen guten Wert hätte, wenn Weiß mit 30-25 angreift; aber in der umgekehrten Hypothese ist Schwarz ein wenig geschwächt und hat keine Reserve auf seiner linken Seite.

26°	43 - 39	20 - 25
27°	48 - 43	25 - 34
28°	39 - 30	13 - 18
29°	43 - 39	7 - 12
30°	39 - 34	1 - 7
31°	30 - 25	

Wenn Weiß mit 34-29 angreift, würde Schwarz mit 9-13, 18-22 und 3-34 einen Dreier für drei machen. Weiß zieht es vor, zu manövrieren, um allmählich voranzukommen.

31°		18 - 23

Der beste Zug. Wenn 19-23 ? Weiß antwortet mit 27-22, 32-21 und 34-30, mit einer schlechten Stellung für Schwarz.

32°	27 - 22	9 - 14

Der beste Zug für Schwarz, der Weiß mit 33-29 zu einem Stein zwingt und Schwarz die Hoffnung gibt, den weißen Vormarsch zu stoppen.

33°	33 - 29	24 - 33
34°	38 - 18	12 - 23
35°	32 - 28	

Erzwungener Vorwärtsstein, denn wenn 34-30 ? Schwarz hat mit 23-29 einen großen Vorteil erlangt.

35°		23 - 32
36°	37 - 28	7 - 12
37°	42 - 38	2 - 8

Verstärkung, um den Angriff des weißen Steins zu bedienen 22.

38°	38 - 33	8 - 13
39°	36 - 31	26 - 37
10°	41 - 32	11 - 17

Schwarz entledigt sich eines Steins, der lästig wird.

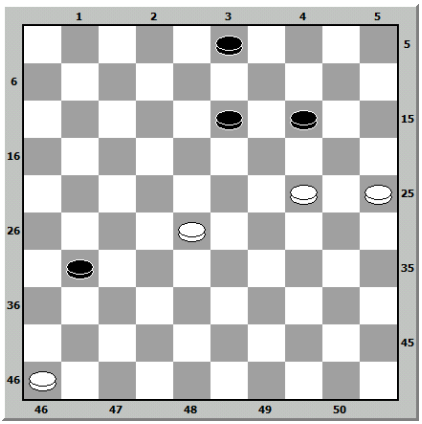
41°	22 - 11	6 - 17
42°	34 - 30	12 - 18

Schwarz könnte einen Vier-gegen-Drei-Zug machen, ist aber aufgrund seiner Stellung nicht dazu verpflichtet.

43°	30 - 24	19 - 30
44°	35 - 24	18 - 22

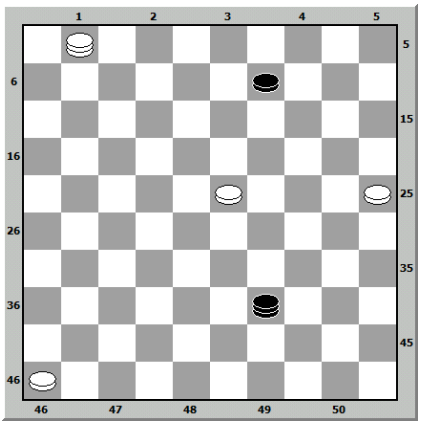
Um den weißen Stein 28 am Vorrücken zu hindern, aber gleichzeitig Weiß den Tausch zu erleichtern, was er auch ohne zu zögern tut.

45°	33 - 29	22 - 33
46°	29 - 38	17 - 22
47°	38 - 33	22 - 27
48°	32 - 21	16 - 27
49°	33 - 28	



Interessanter Punkt des Endspiels. Der von Weiß gespielte Zug ist derjenige, der die meisten Gewinnchancen bietet. Wenn 46-41 ? Schwarz spielt 13-18 und Weiß hat nichts mehr zu tun.

49°		27 - 31
50°	24 - 20	31 - 37
51°	20 - 18	37 - 42
52°	18 - 12	42 - 48
53°	12 - 7	43 - 39
54°	28 - 23	3 - 9
55°	7 - 1	



55° 9 - 13 ?

Dieser Zug ist schlecht und verkürzt sofort eine Partie, in der Schwarz ein Remis erzwingen könnte; nur die Analyse könnte den besten Zug von Schwarz offenbaren.

46 - 41
In der Tat -------- Wenn ----------
39 - 17 ! 9 - 13
Bei Wahl
---------- Remis
17 - 3 oder 26

25 - 20 20 - 15
Wenn -------- -------- Remise
17 - 3 9 – 13

1 - 18
Wenn --------- die weisse Dame
9 - 14

gezwungen ist, auf der Linie von 1 bis 23 zu bleiben, kann nicht verhindern, dass die schwarze Dame 17 auf 3 kommt und tauscht.

In jedem Fall wurde das Remis erzwungen, da die oben genannten Züge die stärksten auf beiden Seiten sind.

56° 23 - 19 13 - 24
57° 1 - 34 39 - 30
58° 25 – 34

Schwarz (Dussaut) gibt auf.

8.1.16 Dussaut

Gespielt zwischen Herrn Weiss (Weiß) und Herrn Dussaut (Schwarz).

	Weiss	Schwarz
1°	31 - 27	

Der Anfang ist nicht klassisch, sondern gewöhnlich und so gut wie jeder andere. Es gibt keine schlechten Anfänge. Es ist die Frage ob man weiß, die Steinen, die man hat einzusetzen.

1°		17 - 21
2°	36 - 31	21 - 26

Schwarz versucht Weiß daran zu hindern, sich auf seine linke Seite zu bewegen, indem Feld 26 besetzt wird, fälschlicherweise gutes Feld genannt.

3°	41 - 36	18 - 23
4°	47 - 41	

In dieser Position ist dieser Spielzug dem 46-41 vorzuziehen, was später peinlich werden könnte.

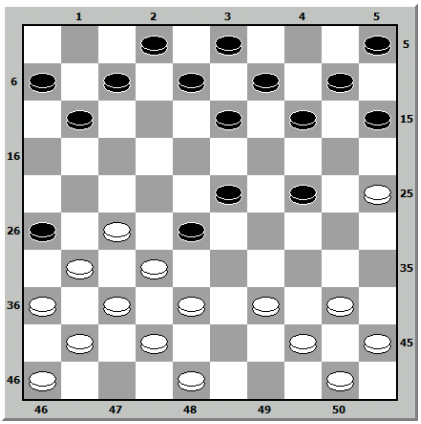
4°		12 - 18
5°	33 - 28	7 - 12
6°	39 - 33	20 - 24
7°	44 - 39	14 - 20
8°	34 - 30	10 - 14

Viel besser als der Angriff 20-25, weil Weiß das Zwei-Für-Zwei es tun hätte lassen müssen, dann eine Spielformation fortführen hätte müssen, indem 10-14 geschlossen wird. Er hat die Zeit einer Konfrontation mit Weiß eingespart.

9°	30 - 25	4 - 10
10°	49 - 44	1 - 7
11°	39 - 34	16 - 21

Sehr gutes Vier-Für-Vier-Abräumen, das Weiß stark verunsichern wird. Die schwarzen Steine 23 und 28 werden das Zentrum des Bretts besetzen. Weiß wird in der Lage sein, Stein 28 durch Tausch los zu werden aber Stein 23 wird weiterhin auf der Vorhut sein. In der Position nach dem Tausch, wird Weiß versuchen müssen, sich wiederherzustellen, um nicht behindert zu werden.

12°	27 - 16	18 - 22
13°	28 - 17	12 - 21
14°	16 - 27	24 - 30
15°	35 - 24	19 - 28
16°	43 - 39	20 - 24



17° 40 - 35

Dieser Spielzug ist schlecht und hinterlässt Schwarz mit dem Eindringen eines Königs ohne den Verlust eines Steins. Der Angriff 38-33 war nicht gut wegen der Antwort von Schwarz mit 7-12 und 12-17. Der richtige Spielzug wäre 39-33, was Weiß eine kleine Chance geben würde.

17°		23 - 29
18°	32 - 34	24 - 30
19°	35 - 24	14 - 20
20°	25 - 14	9 - 49
21°	38 - 32	13 - 18
22°	42 - 38	7 - 12
23°	48 - 43	18 - 23

Verhindert den Exit von Weiß durch 32-28, kleine Entschädigung, die Dame zu nehmen, indem ein Stein verloren wird.

24°	27 - 22	49 - 35
25°	32 - 27	12 - 17
26°	38 - 32	

Weiß hat nichts besseres übrig als den König zu nehmen, indem ein Stein verloren wird. Indem versucht wird, die Figuren zu halten, wird eine Qual daraus in kurzer Zeit. In einem Spiel, bei dem man dabei ist zu verlieren, sollte man nicht nach Kombinationen suchen, die irgendeinen Spielzug zur Folge haben. Ansonsten wird daraus das, was bekannt ist als „Spielen nach Gottes Gnaden“.

26°		17 - 28
27°	50 - 44	35 - 38
28°	32 - 43	8 - 12
29°	43 - 38	15 - 20
30°	45 - 40	20 - 24
31°	40 - 35	10 - 15
32°	39 - 34	2 - 7
33°	34 - 30	24 - 29
34°	30 - 25	29 - 34
35 °	27 - 22	28 - 17
36°	31 - 27	34 - 29
37°	35 - 30	39 - 44
38°	30 - 24	44 - 50
39°	27 - 21	23 - 29

Weiss (Weiss) gibt auf.

8.1.17 Barteling

Gespielt zwischen Herrn Barteling (Weiss) und Herrn Weiss (Schwarz).

	Weiss	Schwarz
1°	33 - 28	17 - 21
2°	39 - 33	11 - 17
3°	44 - 39	7 - 11
4°	31 - 26	

Weiß nimmt die Stellung ein, in der er die rechte Seite oder einen Teil der Ecken von Schwarz ankettet. Dies ist eine der Stellungen, die die meisten Überraschungen enthalten. Sie sind auch sehr schwer zu analysieren.

4°		18 - 23
5°	37 - 31	12 - 18
6°	31 - 27	20 - 24

Schwarz könnte bereits mit 17 - 22 davonkommen, ohne einen Stein zu verlieren.

7°	34 - 30	14 - 20
8°	30 - 25	10 - 14

Ein notwendiger Zug in dieser Stellung und besser, als den Tausch 25 - 14 zu lassen.

9°	50 - 44	24 - 29 !

Notwendiger Tausch in dieser Stellung, der das Spiel für beide sehr schwierig macht.

10°	33 - 24	20 - 29
11°	39 - 33	14 - 20
12°	25 - 14	9 - 20
13°	33 - 24	20 - 29
14°	38 - 33	29 - 38
15°	42 - 33	4 - 9
16°	36 - 31!	

Ein sehr gut gespielter Zug von Weiß. In diesem Moment kann Schwarz nicht entkommen, aber Weiß wird auf die nächsten Züge von Schwarz achten müssen.

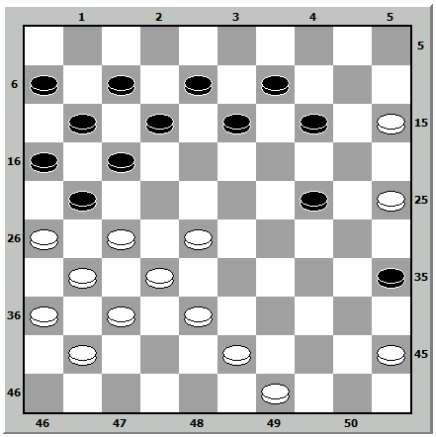
16°		5 - 10
17°	40 - 34	10 - 14
18°	44 - 40	15 - 20
19°	41 - 37	2 - 7
20°	46 - 41	20 - 24
21°	41 - 36	7 - 12

Ein Zug, der Weiß zu einem Stellungswechsel zwingen sollte. Nachdem Weiß mit einem fairen Zug geantwortet hatte, bereitete er Schwarz große Schwierigkeiten.

22°	34 - 30	1 - 7
23°	47 - 41	14 - 20
24°	30 - 25	9 - 14
25°	43 - 38	3 - 9 !
26°	40 - 34 !	

Schwarz ist in einer schlechten Stellung und muss einen Stein verlieren.

26° 23 - 29
27° 34 - 23 18 - 29
28° 35 - 30 24 - 35
29° 33 - 15 19 - 24 !
30° 48 - 43 ?



30° 24 - 30 !

Ein freiwilliges Opfer von Schwarz, in der Hoffnung, dass Weiß Vertrauen hat und einen Zug macht, der Schwarz in eine gute Stellung bringt.

31° 25 - 34 35 - 40 !
32° 43 - 39 40 - 29
33° 49 - 43 ? 17 - 22 !
34° 28 - 17 11 - 22
35° 26 - 28 16 - 21
36° 27 - 16 7 - 11
37° 16 - 18 13 - 44
38° 43 - 39 44 - 42
39° 37 - 18 29 - 34 !

Der numerische Nachteil von Schwarz wird durch seinen letzten Zug kompensiert; er kann eine Verstärkung bringen, ohne dass Weiß etwas dagegen tun kann.

40° 48 - 43 ? 9 - 13 !
41° 41 - 37 13 - 19 !
42° 31 - 27 8 - 13 !

Eine Formation, die Schwarz erreichen wollte, um Weiß zu zwingen, seinen Stein 43 zu spielen.

43° 43 - 38 ? 19 - 24 !

Dieser Zug ist obligatorisch. Wenn Schwarz 6 - 11 oder 14 - 20 spielen würde, bliebe der Vorteil bei Weiß. mit großen Schwierigkeiten für Schwarz.

44° 36 - 31 13 - 18 for.
45° 38 - 33

Weiß hat immer noch zwei Männer mehr, aber der schwarze Mann 34 ist zwei wert, und wenn man auf beiden Seiten die richtigen Züge spielt, ist es unmöglich, einen Sieg für Weiß zu bestätigen. Weiß hat nicht den

besten Zug gespielt; 31 - 26 gab ihm einen größeren Vorsprung.

45°		24 - 29 !
46°	33 - 24	34 - 39
47°	24 - 19	14 - 23
48°	15 - 10	23 - 29 !
49°	10 - 4	18 - 22 !

Jeder andere Zug ließ keine Hoffnung auf ein Remis für Schwarz. Durch das Opfer dieses Steins sind die weißen Steine in der Luft, was es Schwarz ermöglicht, seine Kombinationen vorzubereiten.

50°	27 - 18	39 - 43
51°	4 - 15 ?	

? Schwacher Zug. 45 - 40 folgt, auf 6-11 und 11-17 gezwungen, durch 18-13 und 32-28 würde radikal gewinnen.

51°		29 - 34 for.
52°	15 - 33	

Um zu verhindern, dass Stein 34 vorrückt und eine zweite Dame bildet. Dies scheint der beste Zug zu sein.

52°		43 - 48
53°	18 - 13 ?	

Großer Fehler von Weiß, der Schwarz fast ein Remis sichert, während es durch 33-29 einen Gewinn gab: 31-26; 26-37; 37-31; 31-26; 26-37; 37-31; 31-26, usw.

53°		34 - 40
54°	45 - 34	48 - 8
55°	31 - 26	8 - 13 !
56°	33 - 39	6 - 11 !
57°	39 - 6	13 - 31 !

Remis

Aus wissenschaftlicher Sicht ist dieses Unentschieden eine gewonnene Partie wert.

8.1.18 Zimmerman

Gespielt zwischen Herrn Zimmermann (Weiß) und Weiss (Schwarz).

	Weiss	Schwarz
1°	32 - 28	18 - 23
2°	38 - 32	

Sehr gute Antwort von Weiß. Wenn 37 - 32, hat Schwarz den "Mazette"-Schlag gemacht. Weiß könnte auch 34 - 29 spielen, der einzige Zug, der den gemachten Zug ersetzen könnte. Ist einer dieser beiden Züge besser als der andere? Das ist eine Frage der Wertung.

2°		12 - 18
3°	42 - 38	7 - 12
4°	47 - 42	1 - 7

Besser als 2 - 7. Er gibt eine kompaktere Stellung und erleichtert die Entwicklung.

5°	31 - 27	20 - 25

Ein versuchsweise gespielter Zug, aber für die Solidität der Stellung war 20 - 24 besser, ohne den geschwächten weißen Tausch auf dem rechten Flügel zu fürchten.

6°	34 - 30	25 - 34
7°	39 - 30	15 - 20
8°	44 - 39	20 - 25
9°	49 - 44	25 - 34
10°	39 - 30	14 - 20

Trotzdem sollte der weiße Flügel angegriffen werden. Wenn Weiß 30-24 spielen würde, hätte er am Ende des Tausches einen Stein in der Luft, den er verteidigen müßte.

11°	44 - 39	20 - 25
12°	50 - 44	25 - 34
13°	39 - 30	10 - 14

Gespielt zu zwei Zwecken. Wenn Weiß versucht, einen Stein zu gewinnen, wird Schwarz mit 13 - 19 und 17 - 50 einen Dame Kombination ausführen; wenn er den Zug sieht, hat Schwarz nichts als Stellung verloren und kann 14 - 20 nach Belieben vorrücken.

14°	44 - 39	5 - 10
15°	37 - 31	14 - 20

Ein rechtzeitiger Abzug eines Steines. Schwarz nutzt den Moment aus, um Stellung zu gewinnen.

16°	41 - 37	17 - 21
17°	31 – 26	

Um anzugreifen und Schwarz' linken Flügel zu schwächen.

17°		10 - 15
18°	26 - 17	11 - 31
19°	36 - 27	20 - 25
20°	46 - 41	25 - 34
21°	39 - 30	15 - 20
22°	43 - 39	20 - 25
23°	48 - 43	25 - 34
24°	40 - 29	

Es wäre besser gewesen, 39 - 30 zu spielen, um Schwarz' Spiel unter Kontrolle zu halten und ihn zu zwingen, richtig zu reagieren.

24°		23 - 34
25°	39 - 30	7 - 11
26°	43 - 39	11 - 17

Anstelle dieses Zuges, der es Weiß leichter macht zu tauschen, war es notwendig, 19-24 zu spielen, was zu Kombinationen führte und das Spiel erschwerte. Schwarz hatte genug Reserven, um kein Risiko einzugehen.

27°	28 - 22	17 - 28
28°	32 - 14	9 - 20
29°	30 - 24	

Ein vorteilhafter Tausch für Weiß, der auf die etwas schwache linke Seite von Schwarz abzielt.

29°		19 - 30
30°	33 - 24	12 - 17
31°	45 - 40	6 - 11
32°	40 - 34	17 - 21
33°	37 - 32	3 - 9

Bevorzugt werden die Züge 4 - 9 gespielt, denn Schwarz braucht Verstärkung auf seiner linken Seite. Hier wird Stein 4 zum wahren Weisen Stein.

34°	39 - 33	18 - 22
35°	27 - 18	13 - 22
36°	34 - 29	8 - 13
37°	35 - 30	

Es war notwendig, hier zuerst 32 - 28 zu spielen, dann 28 - 23, besser als der Zug im Text, der Zeit vergeudet. Wenn 29 - 23? gewinnt Schwarz zwei Figuren oder macht eine Dame Kombination durch 22 - 28 und 21 - 27 ! Wenn Weiß 32 - 21, Schwarz 16 - 20, wenn Weiß 22 - 31, Schwarz 13 - 18, 11 - 17 und 16 - 47.

37°		9 - 14
38°	42 - 37	13 - 18
39°	32 - 28	11 - 17
40°	28 - 23	14 - 19
41°	23 - 12 !	

Falls 23 - 14 ?, würde Schwarz mit 18 - 23 und 21 - 43 antworten, schlecht für Weiß.

41°		17 - 8

42° 24 - 13 8 - 19
43° 38 - 32 21 - 27

Besser als 22 - 27, da Weiß dann 32 - 28 spielen würde und Schwarz' Stein 19 gefährdet wäre.

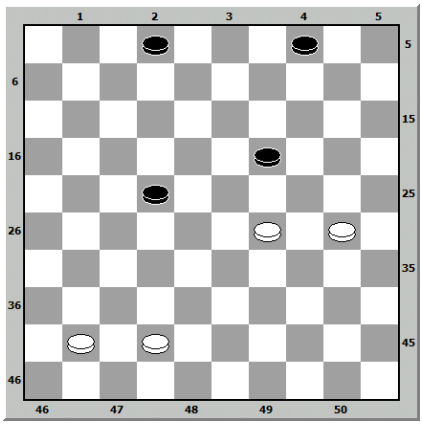
44° 32 - 21 16 - 27
45° 37 - 32

Rückwärtiger Tausch notwendig, es sei denn, man greift an mit

29 - 24 24 - 20 33 - 34
--- --- --- und den
19 - 23 23 - 29

Der schwarzer Stein 22 wird vorteilhaft zur Dame ziehen. Wenn 30 - 25, würde Schwarz mit dem Rückwärtstausch von 19 - 23 und 22 - 13 antworten und Weiß hätte Schwierigkeiten, das Remis zu erreichen.

45° 27 - 38
46° 33 - 42



46° 2 - 8

Es war viel stärker, 22 - 28 zu spielen, was Gewinnchancen bot. Jetzt ist das Remis nicht mehr zu vermeiden.

47° 42 - 38 8 - 13
48° 38 - 32 13 - 18
49° 29 - 24 4 - 10
50° 24 - 13 18 - 9
51° 41 - 36 9 - 13
52° 32 - 27 22 - 31
53° 36 - 27 13 - 18

Remis

8.1.19 Dussaut

Gespielt zwischen Herrn Dussaut (Weiss) und Herrn Weiss (Schwarz).

	Weiss	Schwarz
1°	33 - 28	17 - 21
2°	31 - 26	

Dieser Angriff zwingt Schwarz dazu, zwei gegen zwei zu tauschen oder mit 11 oder 12 - 17 zu schließen.

2°		11 - 17
3°	37 - 31	6 - 11

Damit bleibt Weiß der Zug 28 - 22 usw., wodurch er einen Stein verlieren würde.

4°	38 - 33	1 - 6
5°	42 - 38	19 - 23
6°	28 - 19	14 - 23
7°	33 - 28	9 - 14
8°	28 - 19	14 - 23
9°	47 - 42	4 - 9
10°	34 - 30	21 - 27
11°	31 - 22	

Besser als 32 - 21 und gibt Weiß eine freiere Hand. Wenn 32 - 21, würde Schwarz Verstärkung bringen und den linken Flügel von Weiß erschöpfen

11°		17 - 37
12°	41 - 32	12 - 17
13°	39 - 33	7 - 12
14°	44 - 39	9 - 14
15°	50 - 44	20 - 25
16°	46 - 41	25 - 34
17°	40 - 29	

Gezwungenermaßen, sonst würde Schwarz eine Dame bereichen: 23 - 29, 13 - 19 und 17 - 46.

17°		23 - 34
18°	39 - 30	18 - 23
19°	44 - 39	14 - 19
20°	41 - 37	17 - 21
21°	26 - 17	12 - 21
22°	37 - 31	10 - 14
23°	33 - 28	

Er nimmt das zentrale Feld ein und schützt sich vor den Überraschungen von Schwarz.

23°		15 - 20
24°	39 - 33	20 - 24
25°	30 - 25	

Drohender Drei-gegen-Vier-Tausch durch 33 - 29, 32 - 27 und 38 - 20, wenn Schwarz das Risiko nicht bemerkt hat. Um interessant zu sein, erfordert das Spiel Schwierigkeiten auf beiden Seiten

25° 13 - 18
26° 31 - 26

Dieser Angriff lässt viel zu wünschen übrig. Weiß hätte sehen müssen, dass er nach 21 - 27 und 16 - 27 den Stein 27 nicht mehr angreifen kann, da Schwarz unter guten Bedingungen mit 27 - 32, 23 - 29 und 29 - 47 eine Damenkombination bilden würde.

26° 21 - 27
27° 32 - 21 16 - 27
28° 45 - 40 23 - 32
29° 40 - 34 5 - 10
30° 49 - 44 10 - 15

Schwarz hatte mit 32 - 37 und 24 - 30 einen besseren Zug zur Verfügung. Dieser Tausch kostete zwei Figuren; aber mit dem bereits gewonnenen Stein hätte er die Situation unter Kontrolle gehabt.

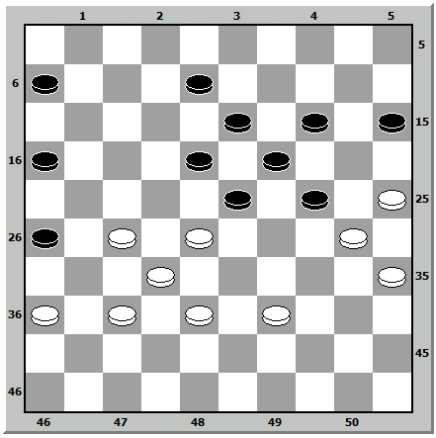
31° 44 - 39 8 - 13
32° 34 - 30 2 - 8
33° 26 - 21

Man sieht den Nutzen dieses Rückwärtstausches von Stein 27 nicht. Es war viel besser, 39 - 34 zu spielen und dann anzugreifen und mit 33 - 29 vorwärts zu tauschen.

33° 27 - 16
34° 38 - 27 8 - 12
35° 43 - 38 11 - 17
36° 42 - 37 18 - 23
37° 37 - 32 17 - 21
38° 33 - 28 21 - 26
39° 48 - 42

In dieser Stellung verfügt Weiß über sehr wenige Ressourcen und hat keine Reservesteine mehr. Er ist gezwungen, einen Zufluchtsort zu suchen, um sich nicht in eine unentwirrbare Stellung zu begeben.

39° 12 - 18
40° 42 - 37 3 - 8



41° 28 – 22

Hier war 38 - 33 dem gespielten Zug vorzuziehen und war weniger gefährlich. Jetzt muss Schwarz nur noch warten,

bis die Kräfte von Weiß erschöpft sind.

41°		8 - 12
42°	39 - 33	6 - 11
43°	33 - 28	24 - 29

Weiss (Dussaut) gibt auf.

8.1.20 Raphaël

Gespielt zwischen Herrn Weiss (Weiss) und Herrn Raphaël (Schwarz).

1° 34 - 30 20 - 25

Dieser Angriff von Schwarz ist zweifelsohne die beste Antwort. Obwohl Weiß mehrere Spielmöglichkeiten hat, hätte er einen anderen Zug vorgezogen.

2° 31 - 27 25 - 34
3° 39 - 30 19 - 24

Dieser Zug scheint schwach zu sein, da er Weiß nicht behindert, der sich frei über das ganze Brett bewegen kann. Daraus ist zu schließen, dass Schwarz einen Versuch unternommen hat, ohne sich des Ergebnisses bewusst zu sein.

4° 30 - 19 13 - 24
5° 33 - 28 17 - 21
6° 36 - 31

Ein Zug, mit dem versucht wird, den rechten Flügel von Schwarz zu fesseln und seine Zugfreiheit zu verhindern.

6° 14 - 19
7° 40 - 34 10 - 14
8° 43 - 39 18 - 23

Zurück in der Mitte ist dieser Stein gut platziert, aber die anderen sind ein wenig verstreut. Es ist an der Zeit, sie zu gruppieren, um sich nicht zu blamieren.

9° 39 - 33 12 - 18
10° 41 - 36 7 - 12
11° 44 - 40 8 - 13

Anstelle dieses Zuges wäre es besser gewesen, zuerst 21 - 26 zu spielen und dann den Textzug:

12° 31 - 26 11 - 17

Warum diesen Stein spielen, der riskant ist und nur im Hinblick auf einen auszuführenden Zug einen Wert hätte? 12 - 17 war verständlich und hätte nicht behindert.

13° 36 - 31 2 - 8
14° 46 - 41 5 - 10

Schwarz kann seine Steine 1 und 6 nicht spielen. Wenn 6 - 11, wird Weiß spielen: 34 - 29, 40 - 20 und 28 - 22. Wenn 1 - 7, gibt es eine Damenkombination von 34 - 29, 40 - 20, 28 - 22, 26 - 17, 38 - 33 und 32 - 1.

15° 34 - 29 23 - 34
16° 40 - 20 15 - 24
17° 45 - 40 18 - 23

Ein gut gespielter Zug, der den Vorsprung von 12 - 18 ermöglicht, was ein guter Schutz sein wird.

18° 49 - 44 12 - 18
19° 41 - 36 10 - 15
20° 44 - 39 17 - 22

Notwendiger Tauschl, um den sofortigen Verlust eines Steins zu vermeiden.

21° 26 - 17 22 - 11
22° 27 - 22

Die beste, denn in diesem Moment hat Schwarz einen leichten positionellen Vorteil; seine Linke ist sehr stark. Die Partie tritt in eine sehr interessante Phase ein.

22° 18 - 27
23° 31 - 22 14 - 20

Hier ist anzumerken, dass die Masse von Schwarz rechts von Weiß steht. Letzterer sollte auf der Hut sein.

24° 50 - 45 ?

Schwacher Zug. Weiß hat kein Interesse daran, das Spiel des Gegners zu erleichtern. Der richtige Zug wäre 37 - 31 gewesen, um den Vorsprung von 16 - 21 zu verhindern.

24° 16 - 21
25° 40 - 34 20 - 25
26° 48 - 43

Es kann keinen besseren Zug geben. Dieser Stein gibt dem Spiel von Weiß eine gute Form und wird ihm erlauben, ohne Verlegenheit zu entkommen.

26° 21 - 26
27° 22 - 17 11 - 22
28° 28 - 17 4 - 10
29° 32 - 27

36 - 31 war besser als der gespielte Zug. Wenn 1 - 7, Weiß 31 - 27, gefolgt von 7 - 11. Weiß 17 - 12, 33 - 29, 27 - 22. 43 - 39, 38 - 18, 32 - 5.

29° 10 - 14
30° 27 - 21 13 - 18
31° 37 - 32 9 - 13
32° 42 - 37 8 - 12
33° 17 - 8 3 - 12
34° 21 - 16 23 - 29

Anstelle dieses Zuges gab 14 - 20 Schwarz mehr Kraft und ließ

Weiß nur die Möglichkeit eines Remis.

35° 34 - 23 18 - 29
36° 36 - 31 15 - 20

Nette Falle. Hätte Weiß versucht, den Stein zu gewinnen, hätte Schwarz eine Damakombination genommen. In der Tat:

35 - 30 39 - 30 33 - 15
--- --- ---
25 - 34 24 - 35 35 – 40

45 - 34 15 - 24
--- ---
14 - 20 19 - 48

37° 39 - 34 29 - 40
38° 35 - 44 25 - 30
39° 45 - 40 19 - 23
40° 33 - 28 14 - 19

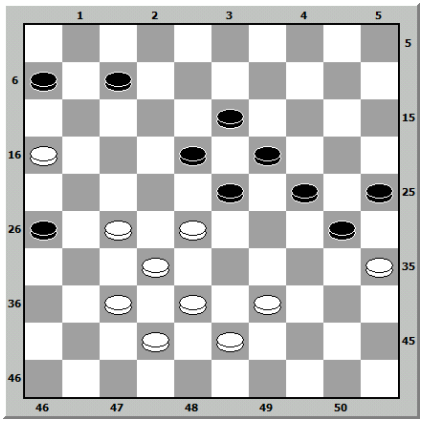
Wenn 23-29 ? gewinnt Weiß den Stein mit 16-11, 28-22 und 32-25.

41° 40 - 35

Es ist besser, dieses Feld zu nehmen, als es Schwarz zu überlassen.

41° 1 - 7
42° 31 - 27 12 - 18
43° 44 - 39 20 - 25

44° 47 – 42



44° 6 - 11 ?

Schwacher Zug. Der richtige Zug war 7-12. Jetzt hat Weiß einen Kombination unternommen.

45° 27 - 22 18 - 27
46° 32 - 21 23 - 41
47° 21 - 17 11 - 22
48° 42 - 37 41 - 32
49° 38 - 9 30 - 34

Guter Tausch. Einerseits erschöpft er die gegnerischen Steine, andererseits erlaubt er den Vormarsch von 19 - 23 mit der Gewissheit eines Remis, unabhängig von der Spielweise von Weiß, der einen Vorteil hat, der für den Sieg nicht ausreicht. Weiß wird also nur das Remis haben. Wir weigern uns, den Worten Remis mit Vorteil oder

Nachteil irgendeine Bedeutung beizumessen. Da das Ziel der Partie darin besteht, die gegnerischen Steine zu schlagen, hat man keinen wirklichen Vorteil, wenn man nicht in der Lage ist, dieses Ziel zu erreichen. Das sind Spitzfindigkeiten, die dem Gedeihen unseres schönen Spiels sehr abträglich sind[107].

50°	39 - 30	25 - 34
51°	9 - 4	19 - 23
52°	4 - 22	24 - 30
53°	35 - 24	34 - 40
54°	54 - 20	40 - 45
55°	22 - 50	26 - 31
56°	20 - 15	31 - 37
57°	15 - 10	37 - 41
58°	44 - 39	23 - 29
59°	10 - 4	41 - 47
60°	4 - 36	47 - 42
61°	36 - 9	42 - 37
62°	9 - 20	37 - 48
63°	20 - 33	48 - 34

Remis

[107] Herr Raphael, Herr Bouillon, Herr Bonnard, Herr Dambrun, Herr De Haas, usw. sind sich in diesem wesentlichen Punkt absolut einig

8.1.21 Dussaut

Gespielt zwischen Herrn Weiss (Weiss) und Herrn Dussaut (Schwarz).

	Weiss	Schwarz
1°	34 - 30	19 - 23
2°	30 - 25	14 - 19
3°	25 - 14	9 - 20
4°	40 - 34	4 - 9

Dieser Zug kann nicht als Fehler bezeichnet werden, aber 10-14 war besser und sparte ein Tempo, was aber nicht verhinderte, dass danach 4 bis 9 oder 10 gespielt wurde, je nach dem Spiel von Weiß.

5°	45 - 40	10 - 14
6°	50 - 45	17 - 21
7°	31 - 26.	

Dieser Zug wird nicht gerade gespielt, um den rechten Flügel von Schwarz zu schwächen, sondern um zu sehen, welche Spielformation der Gegner einnehmen wird.

7°		5 - 10

Gute Antwort von Schwarz, der wie Weiß nicht den Sprung ins Ungewisse wagen will und auch den Gegner kommen sehen will.

8°	26 - 17	12 - 21
9°	34 - 30	20 – 25

Sehr gute Antwort von Schwarz, denn Weiß hätte das Feld 25 besetzt und damit Schwarz behindert.

10° 40 - 34

Im Gegenzug akzeptiert Weiß den Tausch nicht und zieht es vor, ein schwieriges und interessantes Spiel auf beiden Seiten zu schaffen und vermeidet so ein Remis, das in dieser Stellung seltener vorkommt. Wir glauben, dass dies die richtige Partie ist.

10°		7 - 12
11°	44 - 40	14 - 20
12°	32 - 28	23 - 32
13°	37 - 28	9 - 14

Besser als 10-14, die es Weiß erlaubten, 33 - 29 zu spielen, was die Stellung von Schwarz kompromittierte.

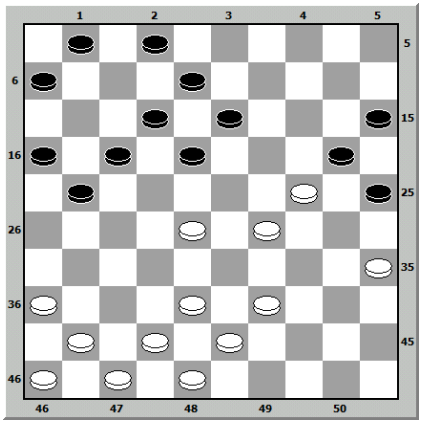
14°	30 - 24	20 - 29
15°	33 - 24	19 - 30
16°	35 - 24	14 - 19
17°	40 - 35	19 - 30
18°	35 - 24	10 - 14
19°	45 - 40	14 - 19
20°	40 - 35	19 - 30
21°	35 - 24	3 - 9

Erzwungener Zug des Weisen, denn Weiß hat einen großen Vorstoß auf seiner rechten Seite und es ist notwendig, Verstärkung zu bringen.

29° 49 - 44 9 - 14
23° 44 - 40 11 - 17
24° 40 - 35 !

Schwarz wird gezwungen, mit 14-20 anzugreifen, besser als 14-19. Sonst würde Weiß mit 24-20, 34-30 und 39-10 zur Dame gehen.

24° 14 - 20
25° 34 - 29



25° 18 - 22 ?

Schlechter Angriff. Weiß hat hier zwei Möglichkeiten, die Kombination zu machen: die erste, die in drei Zügen ausgeführt wurde, aber es gab eine einfachere in zwei Zügen durch: 35-30 und 38-9. Hätte Schwarz 25-30 gespielt, was weniger schlecht war, hätte Weiß eine vorteilhafte Kombination von vier gegen vier ausgeführt. Das Beste für Schwarz war 21-26.

26° 39 - 34 22 - 33
27° 34 - 30 25 - 23
28° 38 - 9 20 - 29
29° 9 - 3 8 - 13 !

Der beste Zug, um zu versuchen, die Dame zu nehmen, wenn Weiß nicht 44-39 oder 35-30 spielt.

30° 35 - 30 12 - 18
31° 3 - 25 15 - 20
32° 25 - 14 forced 18 - 23
33° 14 - 11 16 - 7

Nach dem Schlagen der Dame bleibt Schwarz mit einem Stein weniger übrig. Hätte er diesen Zug nicht gemacht, wäre die Partie schneller zu Ende gewesen. Weiß muss seine ganze Aufmerksamkeit aufwenden, um das Remis zu vermeiden, das Schwarz mit einiger Wahrscheinlichkeit erreichen kann.

34° 43 - 39 13 - 19
35° 39 - 33 29 - 38
36° 42 - 33 2 - 8
37° 33 - 29 8 - 13

38°	29 - 24	7 - 12
39°	48 - 43	12 - 18
40°	43 - 39	1 - 7
41°	24 - 20	18 - 23
42°	39 - 34	

Ein Zug, der Schwarz weiter in Verlegenheit bringt und ihm den Weg versperrt.

42°		23 - 28
43°	47 - 42	21 - 27
44°	20 - 15	28 - 33
45°	15 - 10	7 - 11

Kleiner Rückgriff. Wenn Weiß sofort auf 4 oder 5 geht, würde Schwarz bei 33-38 bleiben und bei 38-47 auf Dame gehen. Um das Spiel sofort zu beenden, opfert Weiß die Steine 41 und 42.

46°	42 - 38	33 - 42
47°	41 - 37	42 - 31
48°	10 - 5	11 - 16
49°	5 - 26	

Schwarz (Dussaut) gibt auf.

8.1.22 Dussaut

Gespielt zwischen Herrn Dussaut (Weiß) und Herrn Weiss (Schwarz).

1° 33 - 28 18 - 23

Beide Spieler wählen den klassischen Start:

2° 39 - 33 12 - 18
3° 44 - 39 7 - 12
4° 34 - 30 1 - 7
5° 30 - 25

Da Weiß in dieser Stellung den Sieg anstreben muss, hatte er kein Interesse daran, diesen für Schwarz unproblematischen Zug zu spielen; 31 - 27, oder 49, oder 50 - 44, war besser und konnte ein schwieriges Spiel schaffen. Wenn Schwarz mit 20 - 25 angriff, würde Weiß mit 39 oder 40 - 34 schließen.

5° 20 - 24
6° 40 - 34 14 - 20
7° 25 - 14 9 - 20
8° 34 - 30

Dieser Zug ist nicht der stärkste. Die Analyse zeigt, dass es 45 - 40 ist, mit der Leichtigkeit, Schwarz kommen zu sehen und jede Gefahr zu vermeiden.

8° 17 - 21
9° 31 - 27 4 - 9
10° 30 - 25 21 - 26

Die Rolle von Schwarz ist es, vorsichtig zu sein und sich nicht ins Unbekannte zu begeben.

11° 25 - 14 9 - 20
12° 50 - 44 10 - 14
13° 37 - 31 26 - 37
14° 42 - 31 11 - 17
15° 27 - 22

Der Tausch wird ausgeführt, um die Steine zu entwickeln und zu versuchen, die rechte Seite von Schwarz zu desorganisieren. .

15° 18 - 27
16° 31 - 11 6 - 17
17° 36 - 31 12 - 18
18° 31 - 27 8 - 12
19° 41 - 37 3 - 8

Gespielt wird vorzugsweise der Zug 2 - 8. Schwarz hat seine Linke ziemlich unterstützt und die Rechte etwas weniger. Dieser Zug ergibt genau das Gleichgewicht der Stellung.

20° 37 - 31 5 - 10
21° 47 - 42 24 - 30

Ein Tausch, mit dem versucht wird, das Spiel von Weiß zu desorganisieren und einen Stein im Zentrum zu halten. Gute Stellung, aber man muss wissen, wie man sie halten kann.

22°	35 - 24	20 - 29
23°	33 - 24	19 - 30
24°	28 - 19	14 - 23
25°	39 - 33	10 - 14
26°	43 - 39	14 - 19
27°	49 - 43	30 - 35
28°	33 - 28	

Weiß besetzt sein zentrales Feld, räumt aber Stein 23, was den Durchmarsch der Dreizüger 7, 12 und 18 ermöglicht und die Stellung von Schwarz verbessert.

28°		23 - 29
29°	39 - 33	19 - 24
30°	42 - 37	

Um Schwarz daran zu hindern, mit 24 - 30 und 30 - 19 rückwärts zu handeln. Die Stellung zeigt, dass Schwarz überhaupt nicht an ein Remis denkt. In ernsthaften Partien entwickelt sich der Kombinationsgeist, während die Stellung Gestalt annimmt.

30°		17 - 21
31°	31 - 26	

Besser als 28 - 23, das nichts hergab.

31°		24 - 30
32°	33 - 24	30 - 19
33°	26 - 17	12 - 21
34°	37 - 31	19 - 23

Ein Tausch, um die Stellung von Weiß zu desorganisieren.

35°	28 - 19	13 - 24
36°	31 - 26	7 - 12
37°	26 - 17	12 - 21
38°	38 - 33	8 - 13
39°	45 - 40	

Um Schwarz am Vorrücken zu hindern und ihn unter Kontrolle zu halten.

39°		13 - 19
40°	40 - 34	2 - 8
41°	43 - 39	8 - 12
42°	46 - 41	

Zu diesem Zeitpunkt am besten zu spielen, denn wenn Weiß den Savant-Stein spielt, würde Schwarz mit 24 - 30, 15 - 20 und 18 - 47 oder 40 antworten.

42°		15 - 20
43°	41 - 36	21 - 26
44°	34 - 29	12 - 17

Die beste und einzige Möglichkeit, nicht

kompromittiert zu werden und keinen Stein zu verlieren.

45° 32 - 28!

Ein sehr gut gespielter Zug, der Schwarz dazu zwingt, zwei Steine für einen zu geben. Würde Schwarz 17 - 21 spielen, würde Weiß mit 28 - 23 antworten, schlecht für Schwarz

45° 19 - 23!
46° 28 - 30 35 - 24
47° 27 - 22

Weiß gibt im Gegenzug den Stein an Schwarz zurück, aber zum Nachteil der schwarzen Stellung, die ein sehr mühsames und schwieriges Spiel hat.

47° 18 - 27
erzwungen

48° 29 - 23 24 - 30

Der einzige Zug, der gespielt werden kann und der einige Kombinationen ermöglicht.

49° 23 - 19 27 - 32!

Der beste Zug, der ohne Zögern oder Tempoverlust gespielt werden kann.

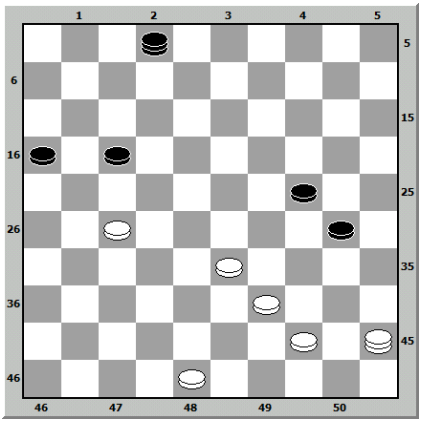
50° 19 - 13 32 - 37
51° 13 - 9 26 - 31
52° 36 - 27 37 - 41
53° 9 - 4!

Wenn 9 - 3 ? Schwarz gewinnt mit 41 - 47 und 47 - 21.

53° 41 - 46
54° 4 - 18 46 - 19

Gespielt, um Weiß zu zwingen, die dreizügige Linie zu halten und eine Drohung in Aussicht zu haben.

55° 18 - 40 20 - 24
56° 40 - 45 19 – 2



57° 48 - 42

Mit Aufmerksamkeit und Hartnäckigkeit ist es Schwarz gelungen, eine Antwort zu finden, die ihm in allen Hypothesen das Remis sichert.

57°		30 - 34!
58°	45 - 15	16 - 21
59°	27 - 16	2 - 30
60°	15 - 2 [4 ?]	30 - 37
61°	44 - 40	37 - 42

Remis.

8.1.23 Dussaut

Gespielt beim Internationalen Turnier von Sudan, zwischen Herrn Dussaut (Weiß) und Herrn Weiss (Schwarz).

	Weiß	Schwarz
1°	34 - 30	20 - 25
2°	31 - 26	

Es war besser, 32 - 28 zu spielen, um nicht den Eins-zu-Eins- oder Zwei-zu-Zwei-Tausch zu fürchten, der das Spiel von Schwarz durcheinander gebracht hätte.

2°		25 - 34
3°	39 - 30	17 - 21

Ein Tausch, der darauf abzielt, das Spiel von Schwarz zu erleichtern, indem er Männer auf seiner rechten Seite bringt und eine Position einnimmt, die dem Spiel von Weiß entgegengesetzt ist.

4°	26 - 17	12 - 21
5°	36 - 31	21 - 26
6°	31 - 27	7 - 12
7°	44 - 39	11 - 17

Ein Zug, der gespielt wird, um Weiß zu einem eins-zu-eins-Tausch zu verpflichten, was für ihn nachteilig ist, da Schwarz nur 17 - 22 spielen muss, um Weiß zu zwingen, auf 16 zu gehen, wodurch der Vorteil bei Schwarz bleibt.

8°	27 - 21	16 - 27
9°	32 - 21	17 - 22
10°	21 - 16	6 - 11

Es war besser, nicht zu tauschen und andere Figuren um den Weißen Stein 16 herum zu bringen, um das weiße Spiel einzuwickeln.

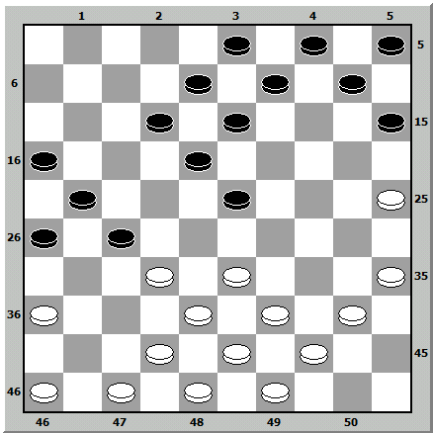
11°	16 - 7	2 - 11
12°	41 - 36	11 - 16
13°	50 - 44	1 - 7
14°	40 - 34	7 - 11
15°	45 - 40	

44 - 40 war vorzuziehen und gab mehr Stabilität. Der Textzug hinterlässt eine kleine Schwäche auf der rechten Seite von Weiß.

15°		16 - 21
16°	30 - 25	

Anstelle dieses Zuges hätte 30 - 24 gespielt werden sollen, was Weiß eine unangreifbare und sichere Stellung gegeben hätte.

16°		11 - 16
17°	34 - 30	22 - 27
18°	37 - 32	19 - 24
19°	30 - 19	14 - 23



20° 42 - 37

Hier gab es eine Kombination zu Dame von acht Mann für sechs durch:

25 - 20
---
15 - 24

33 - 29 44 - 40 39 - 19 36 - 31
--- --- --- ---
23 - 45 45 - 34 13 - 24 26 – 28

38 – 32 42 - 2
--- ---, Allerdings, die
27 – 38

weiße Dame konnte durch 24-30, 9-13 und 10-14 zurückerobert werden, wobei jeder Spieler mit sechs Mann übrig blieb. Dieser Zug war also nutzlos, es sei denn, man wollte das Remis.

20° 15 - 20
21° 25 - 14 10 - 19
22° 47 - 42 12 - 17

Besser als 19 - 24 und verhindert, dass Weiß 33 - 28 spielt, worauf Schwarz mit 17 - 22 usw. antworten würde.

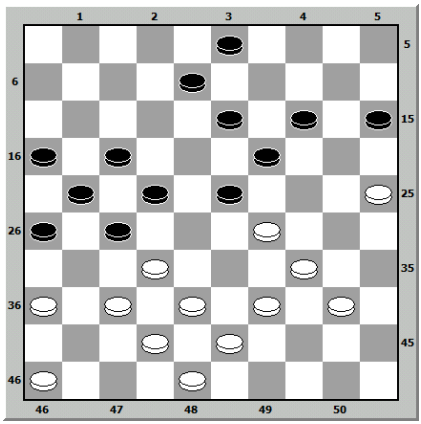
23° 40 - 34 4 - 10

Schwarz könnte auch 5 - 10 spielen, was nicht schlecht ist und den Prinzipien des Spiels entspricht.

24° 35 - 30 10 - 14
25° 30 - 24 19 - 30
26° 34 - 25 14 - 19
27° 44 - 40 9 - 14

Anstelle dieses Zuges war 5 - 10 stärker, gefolgt von 10 - 14, was Schwarz eine gut unterstützte Stellung gegeben hätte.

28° 49 - 44 5 - 10
29° 40 - 34 10 - 15
30° 44 - 40 18 - 22
31° 33 - 29 !



Der letzte Zug von Weiß ist perfekt gespielt. Mit ein wenig Aufmerksamkeit hätte Schwarz die Abgabe von drei weißen Steinen sehen müssen, aber das Spiel, das nur Fehler erfordert, kann dem Gegner nicht das Verdienst nehmen, eine ziemlich brillante Falle gestellt zu haben, die ihm den Gewinn der Partie sichert.

31° 13 - 18?

Der richtige Zug war 23 - 28, [mit einer doppelten Drohung, einen Stein zu gewinnen und auf 38-33 macht Schwarz eine Dame].

32°	32 - 28 !	22 - 35
33°	37 - 31	26 - 37
34°	42 - 2	23 - 28
35°	2 - 24	21 - 26
36°	24 - 2	3 - 9
37°	29 - 24	17 - 22
38°	43 - 39	22 - 27
39°	48 - 43 !	28- 32
40°	2 - 7	26 - 31
41°	7 - 18	16 - 21
42°	18 - 4	31 - 37
43°	4 - 48	15 - 20
44°	38 - 16	20 - 40
45°	39 - 34	40 - 29
46°	48 - 42	29 - 34
47°	42 - 33	35 - 40
48°	33 - 50	40 - 45
49°	16 - 11	14 - 19
50°	11 - 6	19 - 23
51°	6 - 1	34 - 39
52°	50 - 5	

Schwarz (Weiss) gibt auf.

8.1.24 Barteling

Gespielt zwischen Herrn Weiss (Weiß) und Herrn Barteling (Schwarz).

	Weiß	Schwarz
1°	31 - 27	17 - 21
2°	34 - 30	20 - 25
3°	33 - 28	25 - 34
4°	39 - 30	18 – 23

Erster Wiedereintritt im Zentrum als Antwort auf 33 - 28 von Weiß.

5°	44 - 39	12 - 18
6°	39 - 33	7 - 12
7°	50 - 44	14 - 20
8°	44 - 39	20 - 25

Der Zug 20 - 24 entspricht eher dem normalen Spielverlauf und vermeidet unnötigen Tausch.

9°	39 - 34	12 - 17
10°	37 - 31	21 - 26
11°	27 - 21	

Versucht, den rechten Flügel von Schwarz zu erschöpfen und sein Spiel zu desorganisieren.

11°		26 - 37
12°	21 - 12	8 - 17
13°	42 - 31	15 - 20
14°	31 – 27	

Weiß versucht weiterhin, den rechten Flügel von Schwarz zu erschöpfen und seine Kombinationen zu zerstören.

14°		17 - 22
15°	28 - 17	11 - 31
16°	36 - 27	20 - 24
17°	41 - 37	10 - 14
18°	37 - 31	

Unter Ausnutzung der Tatsache, dass Schwarz nicht mit 23 - 29 tauschen kann, wodurch der weiße Stein 25 gefährdet ist.

18°		5 - 10
19°	46 - 41	

Scheinbar hat Weiß einen Fehler gemacht, aber das ist genau der richtige Zeitpunkt, um diesen Mann vorzuschieben, um die vorgeschobenen Männer zu stärken.

19°		10 - 15
20°	41 - 36	15 - 20
21°	47 - 42	6 - 11

Anstelle dieses Zuges hatte Schwarz mit 23 - 29, 25 - 34, 13 - 18 und 19 - 26 eine gute Befreiung. Seine Linke ist ziemlich stark, aber seine Rechte ist schwach, daher: fehlendes Gleichgewicht. Er wurde mit dem

Rückzug überlassen. Dieses Versäumnis überlässt Weiß den Vorteil.

22° 31 - 26 1 - 6
23° 33 - 29

Dieser Vorwärtszug zwingt Schwarz, 4 - 10 zu spielen, und gibt Weiß Zeit, 42 - 38 und 33 zu spielen, um sich dem Gegner zu stellen.

23° 24 - 33
24° 38 - 29 4 - 10
25° 42 - 38 10 - 15
26° 38 - 33 20 - 24

Viel besser als 18 - 22, das im Interesse des Spiels zwei sehr wichtige Steine hätte verschwinden lassen.

27° 29 - 20 15 - 24
28° 43 - 38 2 - 7
29° 48 - 42 3 - 8

Ein notwendiger Zug und der einzige, der gespielt werden kann; 14 - 20 hätte eine falsche Stellung ergeben.

30° 33 - 29 24 - 33
31° 38 - 29 7 - 12

Der beste Zug. Wenn 8 - 12 ? würde Weiß mit 30 - 24, 32 - 28 und 26 - 10 antworten.

32° 42 - 37 12 - 17
33° 37 - 31

Um Schwarz daran zu hindern, 23 - 28 zu spielen, sonst verliert er einen Stein.

33° 8 - 12

Der einzige faire Zug war 17 - 22, während der Zug im Text Schwarz ein unzusammenhängendes Spiel verschafft und Weiß Kombinationen erleichtert oder ihm positionellen Vorteil verschafft.

34° 49 - 43 17 - 22
35° 43 - 39 11 - 17

Es gab nur die Steine 11 oder 12, die zu 17 spielen konnten. Die Stellung wird für beide Spieler schwierig. Wenn Schwarz mit 23 - 28 tauscht, wird Weiß mit 30 - 24 antworten, um 14 - 19 von Schwarz zu verhindern, denn wenn Schwarz diesen Angriff macht, wird Weiß 24 - 20 und 29 - 23 spielen.

36° 30 - 24

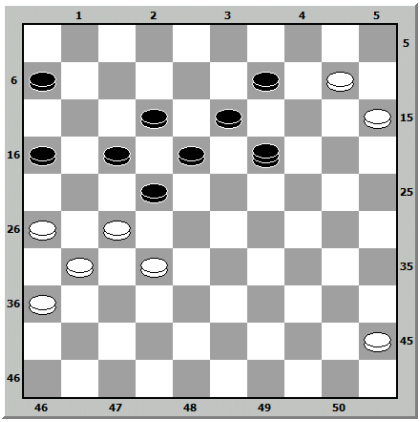
Gutes Vorwärtstausch. Dies wird es Schwarz nicht erlauben zu spielen, ohne einen Stein zu verlieren.

36° 19 - 30
37° 35 - 24 14 - 20

38° 24 - 15 25 - 30
39° 34 - 25 23 - 43
40° 15 - 10 43 - 49

Zu sehr in Eile, um eine Dame zu machen. Der richtige Zug war 9 - 14 und 12 - 3. Gier ist ein großer Makel.

41° 25 - 20 49 - 35
42° 20 - 15 35 - 19?



Schwarz fühlte sich durch das Provozieren von Abtausch sehr im Vorteil und glaubte, den Sieg zu haben, aber es gab auch die andere Seite der Medaille, die man als Hinterhalt bezeichnen könnte. Die Moral dieses Endspiels lässt sich folgendermaßen zusammenfassen: Zu viel Vertrauen ist schlecht für einen Spieler.

43° 26 - 21 17 - 28
44° 10 - 5 22 - 31
45° 5 - 14

Schwarz (Barteling), gibt auf.

8.1.25 Leclercq

Gespielt zwischen Herrn Weiss (Weiß) und Herrn Leclercq (Schwarz).

	Weiß	Schwarz
1°	33 - 38	18 - 23

Beide Spieler nehmen das klassische Spiel an, beide stehen auf der Reserve.

2°	39 - 33	12 - 18
3°	14 - 39	20 - 24
4°	31 - 27	7 - 12
5°	37 - 31	17 - 22
6°	28 - 17	12 - 21
7°	31 - 26	2 - 7
8°	26 - 17	11 - 31
9°	36 - 17	7 - 12
10°	33 - 28	15 - 20

Wenn Schwarz 14-20 gespielt hätte, hätte Weiß mit 38-33 geantwortet. Der Zug ermöglicht es Weiß, 39-33 zu spielen und eine vorteilhafte Stellung einzunehmen. Es wäre besser gewesen, 1-7 zu spielen, um Weiß daran zu hindern, 38-33 wegen 16-21, 23-29 und 18-27 zu spielen: Schwarz würde mit 24-29, 19-39 usw. abräumen, die beste Option für ihn.

11°	39 - 22	10 - 15
12°	41 - 37	5 - 10
13°	43 - 39	20 - 25

Warum wurde dieser Zug gespielt? Es bestand keine Eile. 1-7, 6-11 oder 12-17 waren vorzuziehen, da sie die linke Seite von Schwarz bewahrten und es erlaubten, auf den Vorstoß eines weißen Steins auf 30 zu warten, um ihn erst im letzten Moment anzugreifen.

14°	46 - 41	6 - 11
15°	41 - 36	11 - 17
16°	36 - 31	17 - 21
17°	31 - 26	15 - 20
18°	26 - 17	12 - 21
19°	49 - 43	21 - 26!
20°	34 - 30	

Notwendiger Handel, der Schwarz daran hindert, mit 20-25 anzugreifen? denn dann würde Weiß eine Damenkombination mit 28-22 ausführen, usw.

20°		25 - 34
21°	39 - 30	10 - 15 !
22°	30 - 25	1 - 7
23°	50 - 44	7 - 11

Besser als 7-12, weil es die Möglichkeit gibt, 8-12 und 11-17 zu spielen, was man hätte erzwingen können.

24°	44 - 39	8 - 12!

25° 39 - 34

Dieser Zug ermöglicht es Schwarz, 12-17 zu spielen, und hindert Weiß daran, 34-29 zu tauschen, da Schwarz dann 18-23 und 13-31 spielen würde. Anstelle dieses Zuges müsste Weiß 37-31, 42-31, dann 39-34 spielen und schließlich mit 34-29 und 40-29 eine Verkettungsstellung gegen Schwarz einnehmen.

25°		12 - 17
26°	37 - 31	26 - 37
27°	42 - 31	17 - 21
28°	31 - 26	11 - 17
29°	47 - 42	4 - 10!
30°	34 - 30!	24 - 29

Der beste Zug für Schwarz.

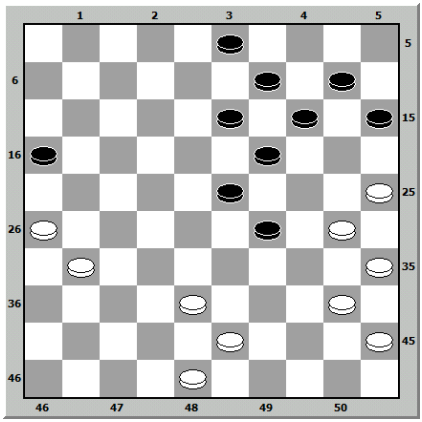
wenn 28 - 17 33 - 28
--- ---
17 - 22 ? 21 - 12

und Schwarz wäre sehr peinlich gewesen. Wenn 3-8, schlecht, würde Weiß 43-39 spielen, usw.

31°	33 - 24	20 - 29
32°	27 - 22	

Der Tausch von 40-34 und 45-34 war besser. Schwarz würde wahrscheinlich mit 3-8 antworten und Weiß zwingen, 38-33 zu spielen, wobei jeder andere Stein Schwarz eine Pause verschaffen würde.

32°		18 - 27
33°	28 - 22	17 - 37
34°	42 - 22	21 - 27
35°	22 – 31	



35° 23 – 28

Die Stellung ist sehr interessant. Der von Schwarz gespielte Zug ist nicht der stärkste, 13-18 wickelte das Spiel von Weiß besser ab und verhinderte vor allem, dass er seinen Stein 43 spielen konnte. Wenn Weiß 40-34 spielt, antwortet Schwarz mit 15-20 und sein Spiel wird weniger schwierig.

36°	43 - 39	3 - 8!
37°	40 - 34	29 - 40
38°	45 - 34	13 - 18
39°	39 - 33	

Ein schwacher Zug. 30-24 wäre besser gewesen; Schwarz wäre in

seiner Bewegung behindert worden, und das Aktionsfeld von Weiß wäre größer geworden.

39°		28 - 39
40°	34 - 43	19 - 24!
41°	30 - 19	14 - 23
42°	38 - 32	18 - 22
43°	31 - 27 !	22 - 31
44°	26 - 37	8 - 12
45°	43 - 39	9 - 13
46°	39 - 33	10 - 14
47°	35 - 30	15 - 20 !
48°	33 - 29	

Zu früh. Es wäre besser, zuerst 48-43 zu spielen, ohne 14-19 von Schwarz zu befürchten, und wenn Schwarz 13-19 spielt, wäre es an der Zeit, mit 33-29 und 30-39 zu tauschen.

48°		23 - 34
49°	30 - 39	13 - 18
50°	32 - 28	20 - 24
51°	39 - 33	14 - 19
52°	33 - 29!	

Da er sieht, dass er nicht gewinnen kann, beeilt sich Weiß, ein Remis zu erzwingen. Ein Sprichwort sagt: "Um keine Gefahr zu laufen, ist der gerade Weg der beste". Dies ist die Gelegenheit, es anzuwenden.

52°		24 - 22
53°	25 - 20	18 - 23
54°	20 - 15	23 - 29
55°	15 - 10	29 – 34
56°	10 - 5	19 - 24
57°	5 - 23	34 - 39
58°	23 - 1	39 - 44
59°	1 - 6	44 – 50

Remis.

8.1.26 Raphaël

Gespielt zwischen Herrn Raphaël (Weiß) und Herrn Weiss (Schwarz).

	Weiß	Schwarz
1°	32 - 28	17 - 21
2°	37 - 32	11 - 17
3°	31 - 27	

Weiß hat nicht zugestimmt, das Feld 26 zu besetzen, aber warum dieser Zug? Es ist kein offensiver stone; er kann nur für einen Zwei-für-Rückwärts-Tausch verwendet werden, oder um zu tauschen, wenn Schwarz 21-26 spielt.

3°		6 - 11
4°	36 - 31	21 - 26

Dieser Zug war keineswegs erzwungen, da Schwarz in dieser Stellung, die er freiwillig angenommen hatte, nicht kompromittiert wurde.

5°	41 - 36	26 - 37
6°	42 - 31	1 - 6
7°	31 - 26	

Was bedeutet dieser Zug? Der Stein 26 steht nun zur Verfügung von Schwarz, was den Handel betrifft. Er kann ihn loswerden, wann immer er will.

7°		19 - 23
8°	28 - 19	14 - 23

Um Weiß daran zu hindern, mit 27-21 zu tauschen und ihn zu zwingen, Unterstützung zu suchen, um sich zu sichern.

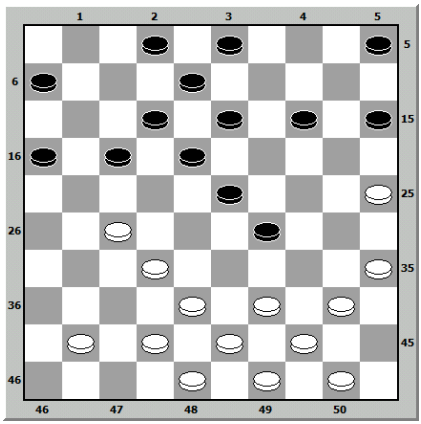
9°	47 - 42	10 - 14
10°	34 - 30	4 - 10
11°	30 - 25	

Es war besser, hier 46-41 zu spielen, um die anderen Steine zu unterstützen.

11°		14 - 9
12°	25 - 14	9 - 20
13°	35 - 30	10 - 14
14°	30 - 25	23 - 29

Vorne tauschen führt dazu, die Schwierigkeit zu suchen, indem man vor die Gefahr geht.

15°	33 - 24	20 - 29
16°	40 - 35	19 - 23
17°	45 - 40	17 - 21
18°	26 - 17	11 - 31
19°	36 - 27	7 - 11
20°	46 - 41	11 - 17



21° 35 - 30 ?

Irreparabler Verlust eines Steins für Weiß, denn nach dem Zwei-gegen-Zwei wird der weiße Stein 14 angegriffen und von 15-20 genommen.

21°		14 - 20
22°	25 - 14	29 - 34
23°	40 - 29	23 - 25
24°	39 - 33	15 - 20
25°	44 - 39	20 - 9
26°	49 - 44	5 - 10
27°	42 - 37	10 - 14
28°	41 - 36	14 - 19
29°	44 - 40	2 - 7
30°	50 - 44	25 - 30
31°	37 - 31	7 - 11

Schwarz hat eine Barrikade, gegen die Weiß große Schwierigkeiten haben wird; es kommt jedoch vor, dass man mit einem Stein weniger ein Remis erreicht; aber es ist notwendig, dass sich das Spiel dafür eignet.

32°	40 - 34	30 - 35
33°	48 - 42	17 - 21
34°	33 - 28	9 - 14
35°	42 - 37	3 - 9
36°	39 - 33 ?	

Ein schwacher Zug. Der einzige Stein, der in diesem Moment gespielt werden konnte, war 38-33.

36°		18 - 23
37°	43 - 39	21 - 26

Das ist nicht der richtige Zug. 14-20 war der einzige spielbare Stein in dieser Stellung.

38°	44 - 40	35 - 44
39°	39 - 50	14 - 20
40°	28 - 22	11 - 17
41°	32 - 11	16 - 7
42°	33 - 28	9 - 14
43°	27 - 22	7 - 11
44°	31 - 27	12 - 18
45°	50 - 44	

Hier gab es eine Damenkombination mit 33-29, 28-23, 27-22 und 32-3, aber die Dame würde sofort zurückgenommen werden. Dieser Zug würde den Verlust von Weiß beschleunigen.

Weiß (Raphaël) gibt auf. .

8.1.27 Dussaut

Gespielt beim Internationalen Turnier von 1894 zwischen Herrn Weiss (Weiß) und Herrn Dussaut (Schwarz).

	Weiß	Schwarz
1°	33 - 28	17 - 21
2°	39 - 33	21 - 26
3°	44 - 39	20 - 25

Aus den klassischen Anfängen kommend; aber es ist nur ein Eingriff, und nach den gespielten Zügen wird Schwarz seine jeweiligen Formationen wieder aufnehmen.

4°	31 - 27	14 - 20
5°	50 - 44	10 - 14
6°	- 37 - 31	

Weiß führt einen Vorwärtstausch durch, um sich am linken Flügel zu verstärken.

6°		26 - 37
7°	42 - 31	11 - 17
8°	27 - 22	18 - 27
9°	31 - 11	6 - 17
10°	41 - 37	17 - 21
11°	36 - 31	13 - 18

Guter Stein für die Vorhut. Weiß hat kein Interesse an einem Tausch von zwei gegen zwei.

12°	31 - 27	9 - 13

Diesmal war es besser, anstelle des gespielten Zuges 21 - 26 zu spielen, um Weiß nicht den Spielraum durch 27 - 22 und 28 - 23 zu lassen.

13°	46 - 41	4 - 9
14°	41 - 36	20 - 24
15°	27 - 22	18 - 27
16°	28 - 23	19 - 28
17°	33 - 31	14 - 19
18°	38 - 33	5 – 10

Stein gut gespielt und die Bedeutung nehmen wird, wenn es an seinem guten Platz 20 angekommen.

19°	47 - 42	10 - 14
20°	42 - 38	21 - 26
21°	34 – 30	

Dieser Tausch war nicht sinnvoll. Es war notwendig, 32 - 28 zu spielen und, falls Schwarz 14 - 20 spielte, mit 37 - 32 fortzufahren.

21°		25 - 34
22°	40 - 20	14 - 25

Der Fang von 15 - 24 war besser, und der Grund dafür ist einfach: Wenn ein Stein in einer

Ecke ankommt, hat er nur noch ein Feld zum Spielen, sonst zwei.

23° 31 - 27 12 - 18
24° 32 - 28 18 - 23
25° 38 - 32 9 - 14
26° 44 - 40 13 - 18
27° 39 - 34 14 - 20
28° 43 - 38 8 - 13 !

Wenn 1 - 6 ? Weiß würde eine Damenkombination mit 34 - 30, 40 - 29, 28 - 23, 38 - 33 und 32 - 1 machen.

Bei 3 - 9? würde er mit demselben Zug einen Stein gewinnen.

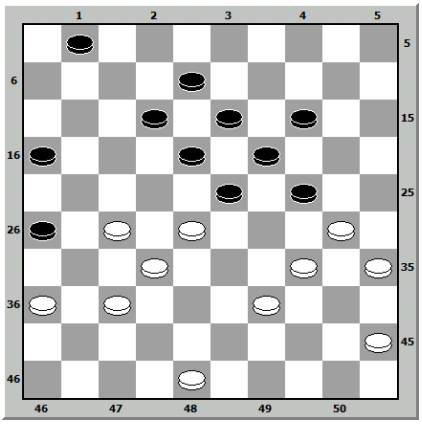
29° 33 - 29 !

Schwarz wird gezwungen, einen Rückwärtausch durchzuführen.

29° 20 - 24
30° 29 - 20 25 - 14
31° 35 - 30 2 - 8!

Besser als 3 - 8 ? denn dann würde Weiß mit 30 - 24, 28 - 10, 38 - 33 und 32 - 3 einen Königsschuss machen.

32° 38 - 33 7 - 12
33° 33 - 29 14 - 20
34° 40 - 35 20 - 24
35° 29 - 20 15 - 24
36° 49 - 43 3 - 9
37° 43 - 39 9 – 14



38° 45 - 40 24 - 29
39° 30 – 24

Schwach. Dieser Schritt wurde keineswegs erzwungen. Im Gegenteil. Auf

30 - 25 27 - 22
-------- ------- --------
24 - 29 29 - 33 18 - 28

25 - 20 20 - 7 36 - 47
-------- ------- -------- 40 - 49
23 - 41 1 - 12 33 - 44

Was bleibt übrig? Ein weiterer schwarzer Stein auf 38; aber dieser Stein wird von Weiß genommen und Weiß hat einen großen Vorteil auf seiner rechten Seite.

29 - 20
40° 34 - 30 20 - 24
41° 39 - 33 1 - 6

42° 36 - 31

Er bereitet eine Falle vor, die Weiß nicht ausführen kann. Hätte Schwarz jedoch 12-17 gespielt, hätte Weiß eine schöne Damenkombination und würde mit 27-21, 40-34 gewinnen. 34 - 3 und 3 - 47.

42°		6 - 11
43°	48 - 43	11 - 17
44°	43 - 38	17 - 22
45°	28 - 17	12 - 21
46°	33 - 28	24 - 29
47°	40 - 34	29 - 40
48°	35 - 44	14 - 20
49°	30 - 25	20 - 24
50°	44 - 40	8 - 12
51°	28 – 22	

Dieser Zug ist nicht der beste, weil er Schwarz mehr Stärke verleiht. Trotz der schlechten Stellung hatte Weiß Chancen auf ein Remis, indem er 40 - 34 spielte.

51°		23 - 29
52°	40 - 35	19 - 23
53°	38 - 33	

Dieser Zug wurde gespielt, um eine ohnehin verlorene Partie nicht zu verlängern.

53°		29 - 38
54°	32 - 43	21 - 41
55°	25 - 20	18 - 36
56°	20 - 7	41 - 46
57°	7 - 2	13 - 18
58°	2 - 24	18 - 22
59°	24 - 47	22 - 27
60°	35 - 30	46 - 10
61°	30 - 25	10 - 4
62°	25 - 20	4 - 10
63°	43 - 38	10 - 19
64°	38 - 33	27 - 31
65°	33 - 29	19 - 28
66°	20 - 15	31 - 37
67°	29 - 24	37 - 41
68°	47 - 33	28 - 39

Weiß (Weiss) gibt auf.

8.1.28 Dussaut

Gespielt zwischen Herrn Weiss (Weiß) und Herrn Dussaut (Schwarz).

	Weiß	Schwarz
1°	34 - 30	20 - 25

Der Angriff von Schwarz, der den rechten Flügel von Weiß schwächen könnte, wenn Schwarz immer zum Feld 25 weiterzieht. Weiß wäre im Nachteil, wenn er nicht immer mit den richtigen Zügen reagieren würde.

2° 32 - 28

Ein Zug, der gespielt wird, um Schwarz daran zu hindern, durch den Tausch von 19 - 24 das Feld 24 einzunehmen und zurückzugeben. Der Zug von Weiß verhindert diese Formation.

		25 - 34
3°	39 - 30	14 - 20
4°	44 - 39	20 - 25
5°	40 - 34	

Die Schließung, die durch diesen Zug bewirkt wird, ist notwendig: einerseits um zu vermeiden, dass die Steine erschöpft werden, und andererseits gibt diese Stellung Raum für sehr interessante Kombinationen und verlässt die eintönigen Partien, die zur Übergabe führten. Diese Stellung bietet die meisten Überraschungen und Schwierigkeiten.

5°		15 - 20
6°	45 - 40	20 - 24
7°	50 - 45	18 - 23

Um auf diesen Angriff zu reagieren, hat Weiß Stein 4 in Reserve, was ihm Zeit gibt, auf jeden Angriff zu reagieren und wachsam zu sein.

8°	49 - 44 !	23 - 32
9°	37 - 28	13 - 18
10°	41 - 37	18 - 23

Er greift weiter an, um das Feld 28 zu besetzen, aber Weiß verhindert dies dank der Reservesteine.

11°	47 - 41	23 - 32
12°	37 - 28	12 - 18
13°	42 - 37	7 - 12
14°	28 - 22	

Von Weiß ausgeführter Stein, um Schwarz daran zu hindern, das Feld 23 zu besetzen.

14°		18 - 27
15°	31 - 22	17 - 28
16°	33 - 22	10 - 14

17° 38 - 33 5 - 10
18° 43 - 38 8 - 13!

Wenn 9 - 13 ?, hat Weiß einen Fünf-gegen-Vier-Tausch mit 34 - 29, 29 - 7 und 37 - 28 gemacht.

19° 37 – 31

37 - 32 war besser und hinderte Schwarz daran, mit 12 - 17 oder 18 anzugreifen, weil er dann einen Stein verlieren würde. Außerdem ermöglichte es den Vorstoß von 41 - 37 und 46 - 41, wodurch das Gleichgewicht gegen Schwarz gewahrt blieb und er in Schach gehalten wurde.

19° 3 - 8

Warum dieser Zug des klugen Steins? Er war sinnlos. Der wirklich richtige Zug war 2 - 8, der Schwarz eine unzweifelhaft solide Aufstellung gab.

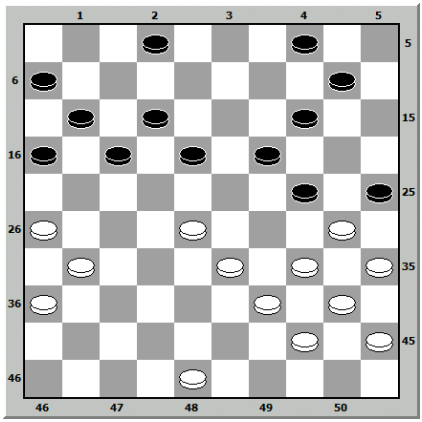
20° 38 - 32 1 - 7
21° 32 - 28 13 - 18

Zug, der gespielt wurde, um den weißen 22er loszuwerden, um das Feld freier zu haben und Weiß daran zu hindern, eine vorteilhafte Stellung einzunehmen.

22° 22 - 13 9 - 18
23° 41 - 37 12 - 17

Schwarz hat drei Steine (7, 12, 18) auf der Tric-Trac-Linie; der gespielte Zug ist nicht schlecht, aber 11 - 17 war besser, da er Weiß mehr behinderte, eine stärkere Stellung gab und das Manöver einfacher machte.

24° 31 - 26 7 - 12
25° 36 - 31 18 - 23
26° 46 - 41 23 - 32
27° 37 - 28 12 - 18
28° 41 - 36 8 - 12 ?



Der unerklärliche Fehler von Schwarz gibt Weiß eine Kombination, die er ausnutzen wird. Indem er 4 - 9 spielte, hat Schwarz Weiß stark behindert.

29° 28 - 23 18 - 38
30° 39 - 33 38 - 29
31° 34 - 23 19 - 28
32° 30 - 19 14 - 23
33° 35 - 30 25 - 34
34° 40 - 07 16 - 21

35°	7 - 27	28 - 33
36°	27 - 21	

Den schwarzen Stein 17 zum Gehen zwingen und ihn so schnell wie möglich loswerden, um das Feld frei zu bekommen.

36°		17 - 22
37°	31 - 27	22 - 31
38°	36 - 27	10 - 14
39°	21 - 17	14 - 19
40°	17 - 12	19 - 23
41°	26 - 21	23 - 28
42°	21 - 16	4 - 9
43°	12 - 7	2 - 11
44°	16 - 7	6 - 11
45°	7 - 16	33 - 38
46°	16 - 11	9 - 13
47°	11 - 7	13 - 18
48°	7 - 1	18 - 22
49°	27 - 18	28 - 32
51°	18 - 13	32 - 37
50°	1 - 29	

Dussaut (Schwarz) gibt auf.

8.1.29 Dussaut

Gespielt zwischen Herrn Weiss (Weiß) und Herrn Dussaut (Schwarz).

	Weiß	Schwarz
1°	31 - 27	17 - 21
2°	36 - 31	

Unregelmäßiger Beginn, aber nach ein paar Zügen wird das Spiel regelmäßig.

2°		21 - 26
3°	41 - 36	18 - 23
4°	47 - 41	12 - 18
5°	33 - 28	

Beide Spieler nehmen die klassische Spiel- und Kettenstellung an.

5°		7 - 12
6°	39 - 33	20 - 24
7°	44 - 39	14 - 20
8°	34 - 30	10 - 14

Schwarz überlässt Weiß das Feld 25, und Weiß nimmt es ein, da er nicht in der Lage ist, es besser zu machen; die Zeit ist für Schwarz von Vorteil.

9°	30 - 25	4 - 10
10°	49 - 44	1 - 7
11°	27 - 22	

Weiß hätte leicht 39 - 34 spielen können, aber er zog diesen Vorwärtstausch vor, um eine schwierige und lehrreiche Stellung zu schaffen, weil sie zu Kombinationen führt.

11°		18 - 27
12°	31 - 22	12 - 18
13°	37 - 31	26 - 37
14°	42 - 31	18 - 27
15°	31 - 22	7 - 12
16°	41 - 37	2 - 7
17°	48 - 42	

In dieser Stellung ist das Vorrücken des Weisen Steins obligatorisch.

17°		12 - 17
18°	33 - 29	24 - 33

Dieser Schlag ist besser als 23 - 34. Schwarz verliert einen Stein, gewinnt ihn aber sofort mit 8 - 12 zurück und lässt Weiß in einer ungestützten Stellung zurück.

19°	38 - 18	8 - 12
20°	28 - 23	17 - 28
21°	43 - 38	

Weiß könnte eine Damenkombination bilden, indem er zwei Steine mit 36 - 31, 31 - 27 verliert. 37 - 26, 39 - 34 und 35 -

4. Die Kombination war kostspielig, aber dennoch gut.

21°		13 - 22
22°	32 - 27	22 - 31
23°	23 - 32	11 - 17
24°	36 - 27	17 - 21
25°	40 - 34	12 - 18
26°	45 - 40	19 - 23
27°	38 - 33	14 - 19
28°	25 - 14	9 - 20
29°	33 - 28	

Nimmt das rechte Feld und bringt Schwarz in eine schlechte Position.

29°		3 - 8
30°	42 - 38	8 - 13
31°	39 - 33	10 - 14

Weiß hätte die klassische Damenkombination mit 34 - 29, 44 - 10, 33 - 28, 38 - 33 und 32 - 1, aber es wäre zu kostspielig und die Dame würde unter guten Bedingungen zurückgenommen werden.

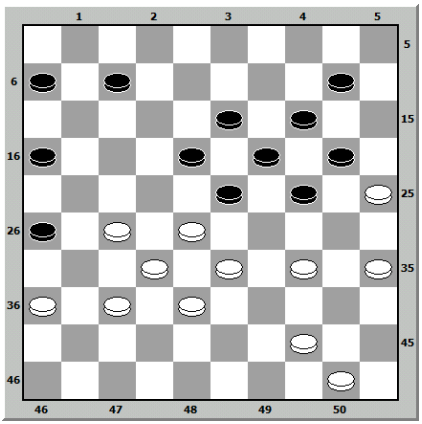
32°	46 - 41	21 - 26

Ein Zug, der in Erwartung von Weiß' 50 - 45 gespielt wird. In diesem Fall würde Schwarz mit 16 - 21 und 18 - 22, 23 - 29 tauschen und gewinnen.

33°	34 - 30	

Weiß hat immer noch die Damenkombination, aber sie würde sofort genommen werden; sie hatte einen viel besseren Zug als der gespielte: 33 - 29!

33°		20 - 24
34°	30 - 25	15 - 20
35°	41 - 36	5 - 10
36°	40 – 34	



36°		10 - 15 ?

Diesmal zögert Weiß nicht, einen Fünf-gegen-Drei-Schlag auf Dame auszuführen. Schwarz kann nur 6 - 11 spielen, was nicht gefährlich ist.

37°	34 - 29	23 - 34
38°	44 - 40	34 - 45
39°	28 - 23	19 - 39
40°	38 - 33	39 - 28
41°	32 - 1	6 - 11
42°	1 - 6	14 - 19

Der letzte Versuch von Schwarz, eine Dame zu erreichen, aber er hat nicht alle notwendigen Elemente; aus nichts kann man nichts machen, und Schwarz ist unwiederbringlich verloren.

43°	6 - 4	19 - 23
44°	25 - 14	16 - 21
45°	27 - 16	23 - 28
46°	14 - 10	24 - 29
47°	37 - 32	28 - 37
48°	4 - 31	15 - 4
49°	31 - 15	

Dussaut (Schwarz) gibt auf.

8.1.30 Leclercq

Gespielt im Damier Parisien beim Teilungsturnier vom 12. März 1903 zwischen Herrn Weiss (Weiß) und Herrn Leclercq (Schwarz).

	Weiß	Schwarz
1°	34 - 30	18 - 23
2°	30 - 25	20 - 24
3°	32 - 28 !	23 - 32
4°	37 - 28	12 - 18
5°	41 - 37	7 - 12
6°	40 - 34	24 - 30

Tausch, aus Angst vor einer Kette, aber Beschädigung des schwarzen Zentrums.

7°	35 - 24	19 - 30
8°	44 - 40	30 - 35
9°	50 - 44	18 - 23

Dies ist nicht die beste Variante. Schwarz nimmt das zentrale Feld ein, aber sein Stein 23 hat im Moment keine Kraft. 14 - 19 wäre besser.

10°	28 - 19	14 - 23
11°	47 - 41 ?	

Auf den ersten Blick nichts Abnormales. Wenn Sie genauer hinsehen, werden Sie feststellen, dass Stein 46 überlegen war. Im Prinzip sollte man seine Männer nicht annullieren.

11°		15 - 20
12°	25 - 14	10 - 19
13°	37 - 32	5 - 10
14°	41 - 37	10 - 14
15°	31 - 27 ?	

46 - 41 gab Weiß Trost, da Schwarz 32 - 28 nicht verhindern konnte.

15°		17 - 21
16°	37 - 31 ?	

33 - 28 verschaffte Weiß ein aktiveres Spiel und ermöglichte es ihm, besser auf die schwarzen Formationen zu reagieren.

16°		21 - 26
17°	42 - 37	

Der Tausch mit 33 - 28 war nicht kompromittierend.

17°		1- 7
18°	33 - 28	11 - 17 ?

12 - 18 lähmte Weiß, der nicht handeln konnte.

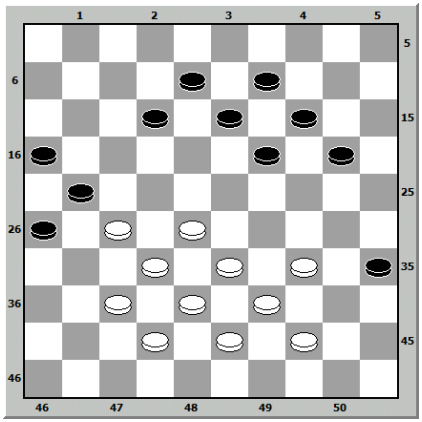
19°	27 - 21	16 - 27
20°	31 - 11	6 - 17
21°	36 - 31	4 - 10
22°	46 - 41.	

Wenn 31 - 27, tauscht Schwarz eine 3 für 4 durch 17 - 22.

22° 10 - 15
23° 41 - 36 15 - 20
24° 38 - 33.

Wenn Weiß 39-33 spielt, folgt eine Damenkombination.

24° 7 - 11
25° 43 - 38 11 - 16
26° 31 - 27 17 - 21 ?
27° 49 - 43 12 - 18
28° 48 - 42 erzwungen 2 - 7
29° 34 - 29 23 - 34
30° 40 - 29 18 - 23 ?
31° 29 - 18 13 - 31
32° 36 - 27 7 - 12
33° 45 - 40 9 - 13
34° 40 - 34 3 - 9



35° 28 - 22 ?

besser als 27 - 22, aber er war stärker. 34 - 29 war der richtige Zug; Schwarz konnte keinen positionellen Vorteil erlangen.

35° 12 - 18
36° 33 - 28 20 - 25
37° 38 - 33 14 - 20
38° 42 - 38 ?

Weiß lähmt sich selbst; 33 - 29 hätte Weiß etwas Luft verschafft.

38° 18 - 23
39° 44 - 40 35 - 44
40° 39 - 50 8 - 12
42° 22 - 17 erzwungen 9 - 14
43° 17 - 8 13 - 2
44° 50 - 44 2 - 7
45° 44 - 40 7 - 11
46° 40 - 35 11 - 17
47° 27 - 22 erzwungen 21 - 27

Schwarz konnte nichts Besseres tun, als 2 gegen 2 zu tauschen. In jedem Fall hindert die von Weiß erlangte Bewegungsfreiheit Schwarz daran, einen positionellen Vorteil zu erlangen, und ein Remis scheint unvermeidlich.

Diese Partie wurde bewundernswert von Schwarz geführt, der für eine große Anzahl von Zügen einen sehr deutlichen Vorteil hatte.

Gegen Ende der Partie musste Weiß mit den richtigen Zügen

reagieren, um das Remis zu sichern.

Dieses Manöver beweist einmal mehr, dass ein gutes Remis manchmal genauso verdienstvoll ist wie eine gewonnene Partie.

Drawn

ISIDORE WEISS

Von Govert Westerveld geschriebene Bücher

Die meisten meiner Bücher, die ich auf Englisch, Spanisch und Niederländisch geschrieben habe, befinden sich in der Nationalbibliothek der Niederlande (Koninklijke Bibliotheek - KB) in Den Haag.

Nº	Year	Title	ISBN
01	1990 2014	Las Damas: ciencia sobre un tablero I Las Damas: ciencia sobre un tablero I. 132 pages. Lulu Editors.	84-7665-69 Softcover
02	1992 2014	Damas españolas: 100 golpes de apertura coronando dama. 116 pages. Lulu Editors. Damas españolas: 100 golpes de apertura coronando dama. 116 pages. Lulu Editors.	84-604-3888-0 None
03	1992 2014	Damas españolas: 100 problemas propios con solamente peones. Damas españolas: 100 problemas propios con solamente peones. 108 pages. Lulu Editors.	84-604-3887-2 None
04	1992 2014	Las Damas: ciencia sobre un tablero, II Las Damas: ciencia sobre un tablero, II. 124 pages. Lulu Editors.	84-604-3886-4 None
05	1992 2014	Las Damas: ciencia sobre un tablero, III Las Damas: ciencia sobre un tablero, III. 124 pages. Lulu Editors.	84-604-4043-5 None
06	1992	Libro llamado Ingenio...juego de marro de punta: hecho por Juan de Timoneda. (Now not edited).	84-604-4042-7
07	1993 2014	Pedro Ruiz Montero: Libro del juego de las damas vulgarmente nombrado el marro. Pedro Ruiz Montero: Libro del juego de las damas vulgarmente nombrado el marro. 108 pages. Lulu Editors.	84-604-5021-X None
08	1997	De invloed van de Spaanse koningin Isabel la Católica op de nieuwe sterke dame in de oorsprong van het dam- en moderne schaakspel. Spaanse literatuur, jaren 1283-1700. In collaboration with	84-605-6372-3 hardcover

		Rob Jansen. 329 pages. (Now not edited)	
09	1997 2014 2014	Historia de Blanca, lugar más islamizado de la región murciana, año 711-1700. Foreword: Prof. Dr. Juan Torres Fontes, University of Murcia. 900 pages. Historia de Blanca, lugar más islamizado de la región murciana, año 711-1700. Volume I. 672 pages. Lulu Editors. Historia de Blanca, lugar más islamizado de la región murciana, año 711-1700. Volume I. 364 pages. Lulu Editors.	84-923151-0-5 978-1-291-80895-7 paperback 978-1-29-80974-9
10	2001 2014 2014	Blanca, "El Ricote" de Don Quijote: expulsión y regreso de los moriscos del último enclave islámico más grande de España, años 1613-1654. Foreword of Prof. Dr. Franciso Márquez Villanueva – University of Harvard – USA. 1004 pages. Blanca, "El Ricote" de Don Quijote: expulsión y regreso de los moriscos del último enclave islámico más grande de España, años 1613-1654. 552 pages. Lulu Editors. Blanca, "El Ricote" de Don Quijote: expulsión y regreso de los moriscos del último enclave islámico más grande de España, años 1613-1654. 568 pages. Lulu Editors.	84-923151-1-3 978-1-291-80122-4 Paperback 978-1-291-80311-2
11	2004	Inspiraciones	Without publising
12	2004	La reina Isabel la Católica: su reflejo en la dama poderosa de Valencia, cuña del ajedrez moderno y origen del juego de damas. In collaboration with José Antonio Garzón Roger. Foreword: Dr. Ricardo Calvo. Generalidad Valeciana. Consellería de Cultura, Educació i Esport. Secretaría Autonómica de Cultura. 426 pages.	84-482-3718-8 paperback
13	2006 2009	Los tres autores de La Celestina. Volume I. Foreword: Prof. Ángel Alcalá – University of New York. 441 pages. (bubok.com)	10:84-923151-4-8 None

		Los tres autores de La Celestina. Volume I. 441 pages (bubok.com)	
14	2007 2014 2014	Miguel de Cervantes Saavedra, Ana Felix y el morisco Ricote del Valle de Ricote en "Don Quijote II" del año 1615 (capítulos 54, 55, 63, 64 y 65. Dedicated to Prof.Francisco Márquez Villanueva of the University of Harvard. 384 pages. El Morisco Ricote del Valle de Ricote. Volume I. 306 pages. Lulu Editors El Morisco Ricote del Valle de Ricote. Volume II. 318 pages. Lulu Editors.	10:84-923151-5-6 978-1-326-09629-8 Hardcover 978-1-326-09679-3 Hardcover
15	2008	Damas Españolas: El contragolpe. 112 pages. Lulu Editors.	10:84-923151-9-2
16	2008 2015	Biografía de Doña Blanca de Borbón (1336-1361). El pontificado y el pueblo en defensa de la reina de Castilla. 142 pages. Biografía de doña Blanca de Borbón (1336-1361). 306 pages. Lulu Editors	10:84-923151-7-2 978-1-326-47703-5 Hardcover en KB
17	2008	Biografía de Don Fadrique, Maestre de la Orden de Santiago (1342-1352). 122 pages. Biografía de Don Fadique, Maestre de la Orden de Santiago. 228 pages. Lulu Editors.	10:84-923151-6-4 978-1-326-47359-4 Hardcover
18	2008 2009	Los tres autores de La Celestina. Volume II. 142 pages. (Now not edited) Los tres autores de La Celestina. Volume II. 142 pages. Ebook (bubok.com)	10:978-84-612-604-0-9 None
19	2008 2015	El reino de Murcia en el tiempo del rey Don Pedro, el Cruel (1350-1369). 176 pages El reino de Murcia en el tiempo del rey Don Pedro I el Cruel (1350-1369). 336 pages. Lulu Editors	13:978-84-612-6037-9 978-1-326-47531-4 Hardcover
20	2008 2015	Los comendadores del Valle de Ricote. Siglos XIII-XIV. Volume I. 178 pages Los Comendadores del Valle de Ricote. Siglox XIII-XIV. 316 pages. Lulu Editors.	13:978-84-612-6038-6 978-1-326-47485-0 Hardcover

21	2009 2015 2015	Doña Blanca y Don Fadrique (1333-1361) y el cambio de Negra (Murcia) a Blanca. 511 pages. De Negra a Blanca. Tomo I. 520 pages. De Negra a Blanca Tomo II. 608 pages Lulu Editors	13:978-84-612-6039-3 978-1-326-47805-6 Hardcover 978-1-326-47872-8 Hardcover
22	2009 2015	Los tres autores de La Celestina. Volume III. 351 pages. (Godofredo Valle de Ricote). Los tres autores de La Celestina. Volume III. 424 pages. (bubok.com)	13:978-84-613-2191-9 None
23	2009 2015	Los tres autores de La Celestina. Volume IV. 261 pages. (Godofredo Valle de Ricote). Tres autores de La Celestina. Volumen IV. 312 pages. Ebook (bubok.com)	13:978-84-613-2189-6 None
24	2010	El monumento del Morisco Ricote y Miguel de Cervantes Saavedra. 80 pages.	13:978-84-613-2549-8
25	2011 2012	Un ejemplo para España, José Manzano Aldeguer, alcalde de Beniel (Murcia), 1983-2001. 470 pages. Foreword: Ramón Luis Valcárcel Sisa. (Now not edited) Un ejemplo para España, José Manzano Aldeguer, alcalde de Beniel (Murcia), 1983-2001. 470 pages. Ebook (bubok.com)	978-84-614-9221-3 None
26	2012	The History of Checkers of William Shelley Branch. 182 pages. (Now not edited).	None
27	2013	Biografía de Juan Ramírez de Lucena. (Embajador de los Reyes Católicos y padre del ajedrecista Lucena). 240 pages. Lulu Editors.	978-1-291-66911-4
28	2016	El tratado contra la carta del Prothonotario de Lucena. 182 pages. (Now not edited)	None
29	2012	La obra de Lucena: “Repetición de amores”. 83 pages. (Now not edited)	None
30	2012	El libro perdido de Lucena: “Tractado sobre la muerte de Don Diego de Azevedo”. 217 pages. (bubok.com)	None

31	2012	De Vita Beata de Juan de Lucena. 86 pages. (Ebook – bubok.com)	None
32	2013	Biografía de Maurice Raichenbach, campeón mundial de las damas entre 1933-1938. Volume I. 357 pages. Lulu Editors.	978-1-291-68772-9 Paperback
33	2013	Biografía de Maurice Raichenbach, campeón mundial de las damas entre 1933-1938. Volume II. 300 pages. Lulu Editors.	978-1-291-68769-9 Paperback
34	2013	Biografía de Amadou Kandié, jugador fenomenal senegal´s de las Damas entre 1894-1895. 246 pages. Lulu Editors.	978-1-291-68450-6 Paperback
35	2013	The History of Alquerque-12. Spain and France. Volume I. 388 pages. Lulu Editors	978-1-291-66267-2 Paperback
36	2013	Het slechtste damboek ter wereld ooit geschreven. 454 pages. Lulu Editors.	978-1-291-68724-8 Paperback
37	2013	Biografía de Woldouby. 239 pages. Lulu Editors.	978-1-291-68122-2 Paperback
38	2013	Juan del Encina (alias Lucena), autor de Repetición de amores. 96 pages. Lulu Editors	978-1-291-63347-4
39	2013	Juan del Encina (alias Francisco Delicado). Retrato de la Lozana Andaluza. 352 pages. Lulu Editors.	978-1-291-63782-3
40	2013	Juan del Encina (alias Bartolomé Torres Naharro). Propalladia. 128 pages. Lulu Editors	978-1-291-63527-0
41	2013	Juan del Encina, autor de las comedias Thebayda, Ypolita y Serafina. 92 pages. Lulu Editors	978-1-291-63719-9
42	2013	Juan del Encina, autor de la Carajicomedia. 128 pages. Lulu Editors	978-1-291-63377-1
43	2013	El Palmerín de Olivia y Juan del Encina. 104 pages. Lulu Editors	978-1-291-62963-7
44	2013	El Primaleón y Juan del Encina. 104 pages. Lulu Editors.	978-1-291-61480-7
45	2013	Hernando del Castillo seudónimo de Juan del Encina. 96 pages. Lulu Editors	978-1-291-63313-9
46	2013	Amadis de Gaula. Juan del Encina y Alonso de Cardona. 84 pages. Lulu Editors	978-1-291-63990-2

47	2013	Sergas de Esplandián y Juan del Encina. 82 pages. Lulu Editors	978-1-291-64130-1
48	2013	History of Checkers (Draughts). 180 pages. Lulu Editors.	978-1-291-66732-5 Paperback
49	2013	Mis años jóvenes al lado de Ton Sijbrands and Harm Wiersma, futuros campeones mundiales. 84 pages. Lulu Editors.	978-1-291-68365-3 Paperback
50	2013	De Spaanse oorsprong van het Dam- en moderne Schaakspel. Volume I. 382 pages. Lulu Editors.	978-1-291-66611-3 Paperback
51	2013	Alonso de Cardona, el autor de la Questión de amor. 88 pages. Lulu Editors.	978-1-291-65625-1
52	2013	Alonso de Cardona. El autor de la Celestina de Palacio, Ms. 1520. 96 pages. Lulu Editors.	978-1-291-67505-4
53	2013	Biografía de Alonso de Cardona. 120 pages. Lulu Editors.	978-1-291-68494-0
54	2014	Tres autores de La Celestina: Alonso de Cardona, Juan del Encina y Alonso de Proaza. 168 pages. Lulu Editors.	978-1-291-86205-8
55	2014	Blanca, una página de su historia: Expulsión de los moriscos. (With Ángel Ríos Martínez). 280 pages. Lulu Editors.	None
56	2014	Ibn Sab'in of the Ricote Valley, the first and last Islamic place in Spain. 288 pages. Lulu Editors.	978-1-326-15044-0 Hardcover
57	2015	El complot para el golpe de Franco. 224 pages. Lulu Editors.	978-1-326-16812-4 Hardcover
58	2015	De uitdaging. Van damsport tot topproduct. Hoe de damsport mij hielp voedingsproducten van wereldklasse te creëren. 312 pages. Lulu Editors.	978-1-326-15470-7 Hardcover
59	2015	The History of Alquerque-12. Remaining countries. Volume II. 436 pages. Lulu Editors.	978-1-326-17935-9 paperback
60	2015	Your visit to Blanca, a village in the famous Ricote Valley. 252 pages. Lulu Editors.	978-1-326-23882-7 Hardcover
61	2015	The Birth of a new Bishop in Chess. 172 pages. Lulu Editors.	978-1-326-37044-2 Hardcover

62	2015	The Poem Scachs d'amor (1475). First Text of Modern Chess. 144 pages. Lulu Editors.	978-1-326-37491-4 Hardback
63	2015	The Ambassador Juan Ramírez de Lucena, the father of the chessbook writer Lucena. 226 pages. Lulu Editors.	978-1-326-37728-1 Hardcover
64	2015	Nuestro ídolo en Holanda: El senegalés Baba Sy campeón mundial del juego de las damas (1963-1964). 272 pages. (bubok.com).	None
65	2015	Baba Sy, the World Champion of 1963-1964 of 10x10 Draughts. Volume I. 264 pages. Lulu Editors.	978-1-326-39729-6 Hardcover
66	2015	The Training of Isabella I of Castile as the Virgin Mary by Churchman Martin de Cordoba. 172 pages. Lulu Editors.	978-1-326-40364-5 Hardcover
67	2015	El Ingenio ó Juego de Marro, de Punta ó Damas de Antonio de Torquemada. 228 pages. Lulu Editors.	978-1-326-40451-2 Hardcover
68	2015	Baba Sy, the World Champion of 1963-1964 of 10x10 Draughts. Volume II. 204 pages. Lulu Editors.	978-1-326-43862-3 Hardcover
69	2016	The Origin of the Checkers and Modern Chess Game. Volume I. 316 pages. Lulu Editors.	978-1-326-60212-3 Hardcover
70	2015	The Origin of the Checker and Modern Chess Game. Volume III. 312 pages. Lulu Editors.	978-1-326-60244-4
71	2015	Woldouby's Biography, Extraordinary Senegalese checkers player during his stay in France 1910-1911. 236 pages. Lulu Editors.	978-1-326-47291-7 Hardcover
72	2015	La Inquisición en el Valle de Ricote. (Blanca, 1562). 264 pages. Lulu Editors.	978-1-326-49126-0 Hardcover
73	2015	History of the Holy Week Traditions in the Ricote Valley. (With Ángel Ríos Martínez). 140 pages. Lulu Editors.	978-1-326-57094-1 Hardcover
74	2016	Revelaciones sobre Blanca. 632 pages. Lulu Editores.	978-1-326-59512-8 Hardcover
75	2016	Muslim history of the Región of Murcia (715-1080). Volume I. 308 pages. Lulu Editors.	978-1-326-79278-7 Hardcover

76	2016	Researches on the mysterious Aragonese author of La Celestina. 288 pages. Lulu Editors.	978-1-326-81331-4 Hardcover
77	2016	The life of Ludovico Vicentino degli Arrighi between 1504 and 1534. 264 pages. Lulu Editors	978-1-326-81393-2 Hardcover
78	2016	The life of Francisco Delicado in Rome: 1508-1527. 272 pages. Lulu Editors.	978-1-326-81436-6 Hardcover
79	2016	Following the Footsteps of Spanish Chess Master Lucena in Italy. 284 pages. Lulu Editors.	978-1-326-81682-7 Hardcover
80	2016	Historia de Granja de Rocamora: La Expulsión en 1609-1614. 124 pages. Lulu Editors.	978-1-326-85145-3 Hardcover
81	2013	De Spaanse oorsprong van het Dam- en Moderne Schaakspel. Deel II. 384 pages. Lulu Editors.	978-1-291-69195-5 paperback
82	2015	The Spanish Origin of the Checkers and Modern Chess Game. (De Spaanse oorsprong van het Dam- en Moderne Schaakspel) Volume III. 312 pages. Lulu Editores.	978-1-326-45243-8 Hardcover
83	2014	El juego de las Damas Universales (100 casillas). 100 golpes de al menos siete peones. 120 pages.	13-978-84-604-3888-0
84	2009	Siglo XVI, siglo de contrastes. (With Ángel Ríos Martínez). 153 pages. (bubok.com). Authors: Ángel Rios Martínez & Govert Westerveld	978-84-613-3868-9
85	2010	Blanca, una página de su historia: Último enclave morisco más grande de España. 146 pages. (bubok.com). Authors: Ángel Rios Martínez & Govert Westerveld	None
86	2017	Ibn Sab'in del Valle de Ricote; El último lugar islámico en España. 292 pages. Lulu Editors.	978-1-326-99819-6 Hardcover
87	2017	Blanca y sus hierbas medicinales de antaño. 120 pages. Lulu Editors.	978-0244-01462-9 Hardcover
88	2017	The Origin of the Checkers and Modern Chess Game. Volume II. 300 pages. Lulu Editors	978-0-244-04257-8 Hardcover
89	2017	Muslim History of the Region of Murcia (1080-1228). Volume II. 308 pages. Lulu Editors	978-0-244-64947-0

90	2018	History of Alquerque-12. Volume III. 516 pages. Lulu Editors.	978-0-244-07274-2 Paperback
91	2015	La Celestina: Lucena y Juan del Encina. Volume I. 456 pages. Lulu Editores.	978-1-326-47888-9 Hardcover
92	2015	La Celestina: Lucena y Juan del Encina. Volume II. 232 pages. Lulu Editores	978-1-326-47949-7 Hardcover
93	2018	La Celestina: Lucena y Juan del Encina. Volume III. 520 pages. Lulu Editors.	978-0-244-65938-7
94	2018	La Celestina: Lucena y Juan del Encina. Volume IV. 248 pages. Lulu Editors.	978-0-244-36089-4
95	2018	La Celestina: Lucena y Juan del Encina. Volume V. (In press)	978-0-244-57803-9 Lulu Editors
96	2018	Draughts and La Celestina's creator Francesch Vicent (Lucena), author of: Peregrino y Ginebra, signed by Hernando Diaz. 412 pages. Lulu Editors.	978-0-244-05324-6
97	2018	Draughts and La Celestina's creator Francesch Vicent (Lucena) in Ferrara. 316 pages. Lulu Editors.	978-0-244-95324-9
98	2018	Propaladia Lucena	In Press
99	2018	Question de Amor Lucena	In Press
100	2018	My Young Years by the side of Harm Wiersma and Ton Sijbrands, Future World Champions – 315 pages. Lulu Editors.	978-0-244-66661-3 Lulu Editors
101	2018	The Berber Hamlet Aldarache in the 11th-13th centuries. The origin of the Puerto de la Losilla, the Cabezo de la Cobertera and the village Negra (Blanca) in the Ricote Valley. 472 pages. Lulu Editors.	978-0-244-37324-5 Lulu Editors Hardcover
103	2018	La gloriosa historia española del Juego de las Damas – Tomo I. 172 pages. Lulu Editors.	978-0-244-38353-4 Lulu Editors Hardcover
102	2018	La gloriosa historia española del Juego de las Damas – Tomo II. 148 pages. Lulu Editors.	978-0-244-08237-6 Lulu Editors Hardcover
104	2018	La gloriosa historia española del Juego de las Damas – Tomo III. 176 pages. Lulu Editors.	978-0-244-98564-6 Lulu Editors Hardcover
105	2018	La fabricación artesanal de papel en Negra (Blanca) Murcia. (Siglo XIII)	978-0-244-11700-9 Lulu Editors Hardcover

106	2018	La aldea bereber Aldarache en los siglos XI-XIII. El origen del Puerto de la Losilla, el Cabezo de la Cobertera y el pueblo Negra (Blanca) en el Valle de Ricote.	In Press
107	2018	Analysis of the Comedy and Tragicomedy of Calisto and Melibea. Lulu Editors. 131 pages. Lulu Editors.	978-0-244-41677-5 Lulu Editors Hardcover
108	2018	Diego de San Pedro and Juan de Flores: the pseudonyms of Lucena, the son of doctor Juan Ramírez de Lucena. Lulu Editors. 428 pages. Lulu Editors.	978-0-244-72298-2 Lulu Editors Hardcover
109	2018	Dismantling the anonymous authors of the books attributed to the brothers Alfonso and Juan de Valdés. 239 pages. Lulu Editors.	978-0-244-26453-6 Lulu Editors
110	2018	Revelation of the true authors behind Villalon's books and manuscripts. 429 pages. Lulu Editors.	978-0-244-56448-3 Lulu Editors
111	2018	Doubt about the authorship of the work Asno de oro published in Seville around 1513. 225 pages. Lulu Editors.	978-1-792-03946-1 KDP Amazon
112	2018	Damas Españolas: Reglas y estrategia. Tomo I. 138 pages. Lulu Editors.	978-0-244-86526-9 Lulu Editors
113	2019	*El Lazarillo,* initiated by Lucena and finished by Bernardo de Quirós. 282 pages. Lulu Editors.	978-0-244-56495-7 Lulu Editors
114	2019	Damas Españolas: Direcciones para jugar bien. Tomo II. 150 pages. Lulu Editors.	978-0-244-56529-9 Lulu Editors
115	2019	Damas Españolas: Principios elementales y Golpes. Tomo III. 142 Pages. Lulu Editors	978-0-244-26573-1 Lulu Editors
116	2019	Damas Españolas: Concepto combinativo y Juego posicional. Tomo IV. 117 pages. Lulu Editors.	978-0-244-26590-8 Lulu Editors
117	2019	Een zwarte bladzijde in de geschiedenis van Murcia. Wetenswaardigheden over de gehuchten en dorpen langs de vreemde route van de twee vermiste Nederlanders in de Spaanse deelstaat Murcia. 303 bladzijden. Lulu Editors	978-0-244-56569-5 Lulu Editors
118	2019	Damas Españolas: La partida. Tomo V. 130 páginas. Lulu Editors	978-0-244-86605-1 Lulu Editors

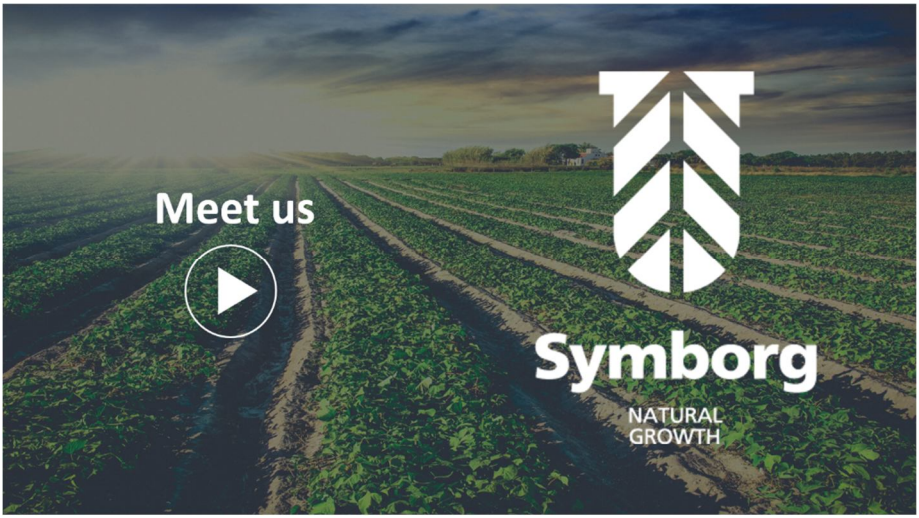
119	2019	Damas Españolas: Los problemas. Tomo VI. 114 páginas. Lulu Editors. Hardcover	978-0-244-26643-1 Lulu Editors
120	2020	Tradiciones y costumbres holandesas. Vida familiar, social y comercial. 312 pages. Lulu Editors.	978-0-244-56551-0 Lulu Editors
121	2020	Gonzalo Fernández de Oviedo (Lucena), the unknown son of the Embassador Juan Ramírez de Lucena and author of La Celestina. Volume I. 414 pages. Lulu Editors.	978-0-244-27298-2 Lulu Editors
122	2020	Gonzalo Fernández de Oviedo (Lucena), the unknown son of the Embassador Juan Ramírez de Lucena and author of La Celestina. Volume II. 422 pages. Lulu Editors.	978-0-244-87333-2 Lulu Editors
123	2020	Muslim History of the Region of Murcia (1229-1304). Volume III. 300 pages. Lulu Editors	In Press
124	2020	Juan de Sedeño and Fernando de Rojas	978-1-71686-700-2 Lulu Editors
125	2020	Gonzalo Fernández de Oviedo, the author of *Lazarillo* and *Viaje de Turquía*	978-1-71679-758-3 Lulu Editors
126	2020	Testament of Fernando de Rojas. Pursuit of the missing writer	978-1-71680-426-7 Lulu Editors
127	2020	Gonzalo Fernández de Oviedo and Fernando de Rojas – the Authors of Repetición de Amores and Arte de Ajedrez. 265 pages. Lulu Editors.	978-1-71674-220-0 Lulu Editors
128	2020	Gonzalo Fernández de Oviedo and Continuations of La Celestina. 671 pages. Lulu Editors	978-1-71670-562-5 Lulu Editors
129	2020	My family tree. 53 pages. Lulu Editors	978-1-71668-665-8 Lulu Editors
130	2020	El Gran Capitán, obra escrita por Fernando de Rojas & Gonzalo Fernández de Oviedo 77 pages. Lulu Editors	978-1-71665-818-1 Lulu Editors
131	2020	Gonzalo Fernández de Oviedo y sus obras. Tomo I. 276 pages. Lulu Editors	978-1-71665-331-5 ©
132	2020	Analysing Literary Works in Fernando de Rojas' Will. Volume I. 719 pages. Lulu Editors	978-1-71665-894-5 ©
133	2020	Relatos blanqueños	In Press

134	2020	Draughts is more difficult than chess. El juego de damas es más difícil que el ajedrez. 97 pages. Lulu Editors	978-1- 716-43612-3 ©
135	2021	Discovering Blanca. 10 routes to discover its natural and cultural wealth. Authors: José Molina Ruíz, Mª Luz Tudela Serrano, Virginia Guillén Serrano, Govert Westerveld – 159 pages	978-1-716-37511-8
136	2021	Una idea de la vida en Blanca alrededor del año 1900. Authors: Ángel Ríos Martínez, Govert Westerveld – 148 pages Lulu Editors	978-1-716-27209-7
137	2021	Beautiful introductory forcing moves and hidden combinations. Years 1885 – 1933 256 pages – Lulu editors	978-1-716-17015-7
138	2021	Cambiando Blanca por Ricote alrededor del año 1900. 195 pages – Lulu Editors	978-1-716-55470-4
139	2021	Draughts dictionary English, Spanish, French, Arabic, Dutch 147 Pages. Lulu Editors	978-1-008-99182-8
140	2021	Tactics & Strategies of the World Champion (1895-1912) Isidore Weiss in Draughts 349 pages. Lulu Editors.	978-1-008-96582-9
141	2021	250 New Positions of the World Champion (1895-1912) Isidore Weiss in Draughts. 283 pages. Lulu Editors	978-1-008-96563-8
142	2021	Innovative Creativity of the World Champion (1895-1912) Isidore Weiss in Draughts. 333 pages. Lulu Editors	978-1-008-96561-4
143	2021	Las Tácticas & Estrategias del Campeón Mundial (1895-1912) Isidore Weiss en el Juego de Damas.	In Press
144	2021	250 Nuevas posiciones del Campeón Mundial (1895-1912) Isidore Weiss en el Juego de Damas.	In Press
145	2021	Creatividad Innovativa del Campeón Mundial (1895-1912) Isidore Weiss en el Juego de Damas.	In Press
146	2021	Tactique & Stratégie du Jeu de Dames par Isidore Weiss	In Press

147	2021	250 Nouvelles positions dans le Jeu de Dames du champion du monde (1895-1912) Isidore Weiss.	In Press
148	2021	Créativité innovante dans le Jeu de Dames du champion du monde (1895-1912) Isidore Weiss.	In Press
149	2021	Tacktiek & Strategie van het Damspel door Isidore Weiss	In Press
150	2021	250 Nieuwe Damposities van de Wereldkampioen (1895-1912) Isidore Weiss	In Press
151	2021	Innovatieve Creativiteit van de Wereldkampioen (1895-1912) Isidore Weiss in de Damsport.	In Press
152	2021	Tattica & Strategia del Campione del Mondo (1895-1912) Isidore Weiss nel gioco della dama	In Press
153	2021	250 Nuove Posizioni del Campione del Mondo (1895-1912) Isidore Weiss nel giocco della Dama	In Press
154	2021	Creatività innovadora del Campione del Mondo (1895-1912) Isidore Weiss nel giocco della Dama	In Press
155	2021	Taktik & Strategie des Weltmeisters (1895-1912) Isidore Weiss in Dame	In Press
156	2021	250 Neue Positionen des Weltmeisters (1895-1912) Isidore Weiss in Dame	In Press
157	2021	Innovative Kreativität des Weltmeisters (1895-1912) Isidore Weiss in Dame.	In Press
158	2021	As táticas & Estratégias do Campeão Mundial (1895-1912) Isidore Weiss no Jogo de Damas	In Press
159	2021	250 Novas Posições do Campeão Mundial (1895-1912) Isidore Weiss no Jogo de Damas	In Press
160	2021	Criatividade innovadora do Campeão Mundial (1895-1912) Isidore Weiss no Jogo de Damas	In Press

Symborg

NATURAL
GROWTH

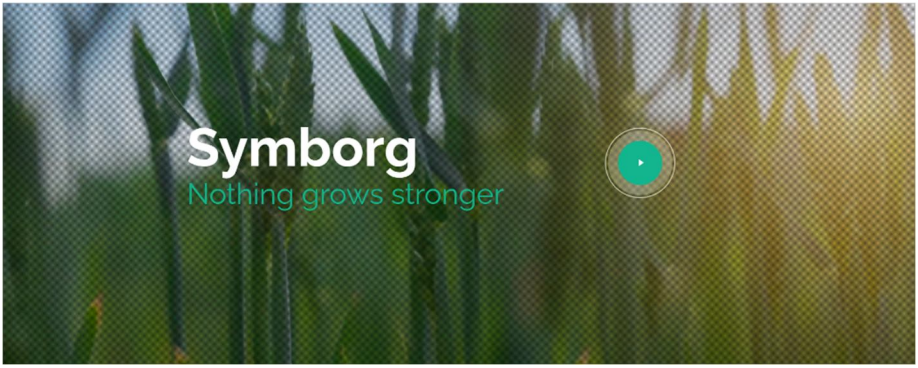


With Chess and Draughts, you learn business strategy.
You need strategy for the future.

This is the future strategy for increasing your crop:

https://en.wikipedia.org/wiki/Rhizophagus_iranicus_var._tenuihypharum

https://symborg.com/en/



Symborg

NATURAL
GROWTH